

9. årgang nr.6
27. maj -
29. juni 1993
Kr. 36,00

Det Nye Computer

AMIGA TURBO!

-kort i test!

Få RAM på din
Amiga 1200

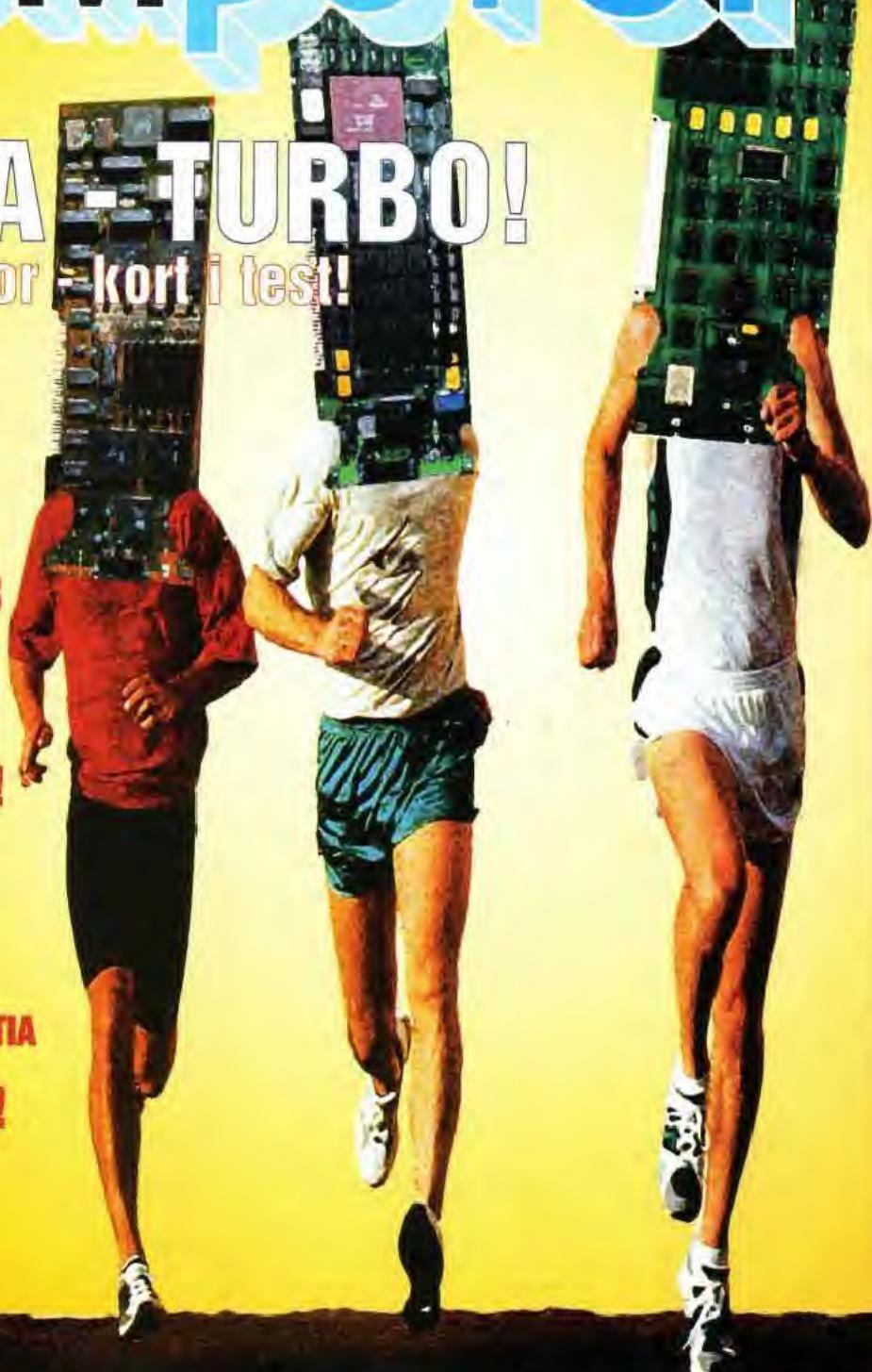
Stor succes:
Amiga Expo '93

Før du køber:
Vælg den
rigtige monitor!

Spillostninger!
SUPERFROG
STREETFIGHTER 2
CURSE OF ENCHANTIA
DARKSEED
OG MANGE FLERE...!



5 708890 000302



TEST AF ALLE DE NYE PC OG AMIGA - SPILL!

BETAFON

ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1198

MICROBOTICS, INC. ACCELERATOR-KORT

Amiga 1200

MI 230XA med 0MB ram

- Batteri Backup & Ur
- Plads til 1,2,4,8,16,32,64 eller 128MB i 32 bit SIMM-modul
- Plads til 68882 FPU (Matematisk Co-processor) PGA Modul

Med 33 MHz 68030/PMMU 3498,-
 Med 40 MHz 68EC030 3298,-
 Med 50 MHz 68030/PMMU 4198,-

NYHED

FPU med krystal
 33MHz 68882 1298,-
 50MHz 68882 2198,-

MBX 1200z med 0MB ram

- Batteri Backup & Ur
- Plads til 1 stik 32 bit SIMM-modul
- Modulerne fås i 1,2,3,4 eller 8MB ram

Med 14 MHz 68881 FPU 1598,-
 Med 25 MHz 68882 FPU 2398,-
 Med 50 MHz 68882 FPU 3598,-

32BIT SIMM ram

1MB 800,- 4MB 1600,-
 2MB 1000,- 8MB 3200,-

PAKKE LØSNING

MBX1200z 14MHz 68881 FPU
 + 16MB 32 bit ram. KUN kr.



Over 8MB ram RING!

2998,-

Amiga 500/500Plus/2000

VXL-030 KORT:

- MOTOROLA 68030
- PLADS TIL FPU
- PLADS TIL 32-BIT RAM

Med 25 MHz 68EC030 2598,-
 Med 40 MHz 68EC030 3398,-
 Med 25 MHz 68030/PMMU 2998,-
 Med 33 MHz 68030/PMMU 3798,-

2 MB 32 BIT BURST RAM 2298,-
 8 MB 32 BIT BURST RAM 5998,-
 FPU 68882 33 MHz 998,-



Hastighedstest

Før at illustrere hastigheden på MBX- og VXL-kortene har vi lavet en lille test. Testen er lavet med IMAGINE 2.0 PAL. Vi genererede et 350x88KB 24BIT billede i LOWRES INTERLACE OVERSCAN med 3 objekter. Objekter og Billed blev hentet og genlagt på ramdisk. De store hastigheder opnås KUN ved montering af 32 bit ram på VXL/MBX-kortene.

Test maskiner

A2000 (68000 7MHz) med 16bit Ram
 A1200 Standard med 2MB CHIP-Ram
 A1200 (MBX1200z 14MHz) med 32bit Ram
 A1200 (MBX1200z 25MHz) med 32bit Ram
 A1200 (MBX1200z 50MHz) med 32bit Ram
 A500+ (VXL-30 25MHz) med 32bit Ram
 A500+ (VXL-30 40MHz) med 32bit Ram
 A4000 (68040 25MHz) med 32bit Ram

Tid

Tid	Imagine version
ca. 2T30M	Integer
ca. 1T04M	Integer
ca. 0T38M	FPU
ca. 0T23M	FPU
ca. 0T21M	FPU
ca. 0T20M	FPU
ca. 0T13M	FPU
ca. 0T07M	FPU

PRINTERE

SEIKOSHA SL-95C

24-NÅLS FARVE-PRINTER

2598,-

star

9-NÅLS FARVE:

STAR LC 100

24-NÅLS:

STAR LC 24-20

STAR LC 24-200

24-NÅLS FARVE:

STAR LC 24-200C

1898,-

2628,-

2998,-

3748,-

2 ÅRS GARANTI

INKJET PRINTERE:

CANON BJ-10ex

CANON BJ-200

2598,-

4198,-

ALLE PRINTER LEVERES MED KABEL OG FARVE-BÅND/-PATRON.

CDTV-TILBEHØR

Joystick interface
 Harddiske
 Spil
 Software
 RAM udvidelse

Vi får hele tiden flere nyheder på lager

EXPANSION SYSTEMS

Amiga 1200

Ur med batteri-backup

CDTV

Brick-ette 498,-

Giver 2 almindelig joystick
 porte, Autofire funktion
 med 3 hastigheder.

Harddiske

SCSI & AT Systemer
 med eller uden ram til:

A500/A500Plus

A1000/A2000/A3000

Ring for
 yderligere
 oplysninger

Autoriseret



værksted

ALLE
 originale
 Commodore
 reservedele føres

10%
 på alle Amiga
 spil

Vi lagerfører
 selvfølgelig
 også seriøst
 software

ALFA-DATA

kvalitetsprodukter

2 ÅRS
GARANTI



ALFAPOWER AT-HD

LYNHURTIGE HARDDISKER MED EN SØGETID PÅ
UNDER 9 ms OG 2 ÅRS GARANTI:

• PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN	3195,-
M/42 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM	3595,-
M/85 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM	4395,-
M/85 MB QUANTUM HD OG 2MB RAM	4695,-
M/170 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM	5295,-

ALFADATA MUS OG TRACKBALLS

MEGAMOUSE, 290 DPI

OPTISK MUS, 300 DPI

OPTISK PEN, 300 DPI

INFRARØD MUS, 300 DPI

TRACKBALL

AUTOMOUSE – OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK

295,-
595,-
495,-
795,-
695,-
229,-

ALFADATA RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500/A500Plus	299,-
• MED UR & AFBRYDER	
2MB INTERN-RAMKORT UDEN RAM	599,-
• MED GARY-ADAPTOR, UR & AFBRYDER	
1MB CHIPMEM TIL A500Plus	699,-
1MB CHIPMEM TIL A600	699,-
ALFARAM 500	
• PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN	
MED 0 UD AF 8 MB RAM	695,-
MED 2 UD AF 8 MB RAM	1495,-
MED 4 UD AF 8 MB RAM	2295,-
MED 6 UD AF 8 MB RAM	3095,-
MED 8 UD AF 8 MB RAM	3895,-
8MB RAM-KORT TIL A2000 MED 2MB RAM MONTERET	1599,-

ALFADATA KICKSTART OMSKIFTERE

KICKSTART OMSKIFTER A500/A500Plus/A2000	298,-
KICKSTART OMSKIFTER A600/A600HD	299,-

ALFADATA HÅNDSCANNERE

ALFASCAN-LA 400 DPI, 16 GRÅTONER	1095,-
ALFASCAN-Plus 400 DPI, 256 GRÅTONER	1699,-

ALFADATA DISKETTEDREV

EXTERN DREV TIL ALLE AMIGA MODELLER	699,-
• MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS	

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.

3131 0273



Amiga-modeller

A500 Plus	2895,-
A500 Plus m/software *	2995,-
• InterWord, Base & Spread	
• 1 Spil	
A600 m/software *	2795,-
• 6 Brugerprogrammer	
• 2 Spil	
A1200	3995,-
A1200 m/85MB HD	7290,-
A2000	4695,-
A4000-030	11995,-
A4000-040	18995,-



A1200 HARDDISKE 3095,-

Quantum 85MB KUN Kr.
Leveres komplet – klar til brug.

Vi leverer også Quantum 2 1/4" harddisque i andre
størrelser f.eks. 127MB & 169MB.

Garanti-installation KUN Kr.

200,-

PRIME
100% fejlfri Amiga disketter

10 stk. Kr. 46,-
100 stk. Kr. 399,-

Hermed bestilles: Prisliste ønskes tilsendt

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf.: _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

ÅRETS BEDSTE TILBUD

AMIGA

-hos Danmarks største Commodore forhandler

med CDTV

incl. tastatur, fjernbetjening,
diskdrev og mus...

Commodore's AMIGA behøver vist ikke den store beskrivelse - hver 10. computer, der sælges i Danmark er en AMIGA - derfor er udvalget i spil og programmer imponerende.

Lige nu får du en CDTV med oven i købet - en teknologisk landvinding, der tilsluttet dit TV - gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, spil og meget mere.

Én enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter... kan du se mulighederne!

Commodore AMIGA/CDTV samt
Gyldendals elektroniske leksikon
"FAKTA" (værdi 1.200,- kr)

2.995,-

euroACTIV er en europæisk kæde med over 2000 foto- og elektronikbutikker i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

Her finder du ACTIV butikkerne i Danmark



PHOTO • VIDEO • DATA

卷之三

JUNI 1993



9. årgang nr. 6 / Forside: Acceleratorkort-test



COMputer Hotline '93

Amiga i Japan, IBM bruger Scala, discount-udgave af A4000 og meget mere - nyheder fra hele verden.

Få RAM på din Amiga 1200

Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

11

11

Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

11



Games Preview

Efter det nyligt overstædte ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærmbilleder og pressemeldelser. Vi dykker ned i bunken...

48

Efter det nyligt overstædte ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærmbilleder og pressemeldelser. Vi dykker ned i bunken...



Ølfredts med udsigten? Lav dit eget landskab!

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! -VistaPro3.0 gør det hele muligt.

60

Ølfredts med udsigten? Lav dit eget landskab!

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! -VistaPro3.0 gør det hele muligt.

62

Ølfredts med udsigten? Lav dit eget landskab!

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! -VistaPro3.0 gør det hele muligt.

Det Nye Computer

COMputer Hotline '93

Amiga i Japan, IBM bruger Scala, discount-udgave af A4000 og meget mere - nyheder fra hele verden.

Få RAM på din Amiga 1200

Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

11

Danmark stor-leverandør af spil til udlandet

Det danske firma Interactivation samarbejder med de helt store i kampen om at producere de bedste spil, og der er mange spændende ting på vej...

12

Film-mag

Vi har været i London for at besøge et af verdens forende special effects firmaer.

14

Fart over Earth!

Er du træt af din almindelige "langsommige" Amiga? Så læs her, hvordan du sætter mere fart over felter - og hvor meget fart man kan opnå!

15

Det elektroniske puslespil

Hør du nogensinde prævet at lægge et puslespil, for derefter at finde ud af, at der mangler en bri? Lösningen hedder puslespil på computeren. Vi tester over tyve af slagen.

22

Start internationale demo-party

I påsken var der igen et stort internationalt demo party. Denne gang var det de norske grupper Crusaders og Exile der inviterede til The Gathering '93.

23

Amiga-Expo'93

Til de fæsere, som ikke nåede at skaffe blot en enkelt af de attraktive Amiga-Expo-biler (men også til alle de øvrige), har vi her lavet en lille stemningssrapport.

30

Secret Service

Velkommen til siderne, der giver dig et skub i sejrens retning.

32

Teknik brevkassen

Hvad er dpi, kan man få AmigaBasic på A600, skal man købe en A1200 - dette og mange flere spørgsmål bliver besvaret i vores populære teknik-brevkasse.

38

Gamplay

Holder bag Verdens Bedste Anmeldelser slår til igen, og har spekket hele 10 sider med masser af spil-tests!

37

Bestem din egen skærm-oplosning!

Vi viser dig hvordan du nemt kan få en langt højere skærm-oplosning, til f.eks. Dip-programmer og PowerPacker.

47

Games Preview

Efter det nyligt overstædte ECTS-show i London flyder skrivebordet med skærmbilleder og pressemeldelser. Vi dykker ned i bunken...

48

Vælg den rigtige monitor til din Amiga

Med A1200 og A4000 er der kommet mange nye skærnmønstre - hvilken skærm giver dig den bedste oplosning?

50

Månedens abonnements-vinder!

Vi uddeleter hele 53 gaver ud til de heldige abonneeret!

52

CDTV-update

Vi kigges på de nyeste bidrag til CDTV-programkataloget, og undersøger, om der er sket fremskridt.

56

Bestem din egen skærmoplösning (fortsat)

58

Grafikkens mest utsigende?

59

Lav dit eget landskab!

60

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagefter! -VistaPro3.0 gør det hele muligt.

Aggressos - Public Domain

62

CAT Computer Club sværer igen på sidste måneds debatindlæg fra Hard Joy PD, der mener at CAT selger PD til overspris.

COMPUTER HOTLINE 93

Byt dig til PD

Hvis du interesser dig for PD programmer, skulle du prove at henvende dig til Hard Joy PD. Her kan du få små priser på adgang til et kæmpe PD bibliotek, og hvis du selv har noget at bytte med, kan du sågar få byttet gratis til nogle interessante programmer. Priserne ligger helt nede på 10 kr. pr. disk, hvor mange af dem er pakket med mange forskellige programmer på.

Hard Joy PD
v. Morten Blaabjerg
L. A. Kingsvej 143, L. tv.
5230 Odense M.

Spørg om grafik

Vi fik utroligt mange henvendelser på Amiga Expo '93 om grafik, og grafik-software generelt. Dertil har vi nu oprettet en grafik-brevkasse, der med Claus Arwilk og Flemming V. Larsen som redaktører vil besvare alle dine grafiske spørgsmål, hvad enten det er 2- eller 3D-grafik vi taler om. Har du feks. brug for råd til Dpaint eller Imagine/Real3D så er dette STEDET!

Skriv ind med det samme til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Marked "GRAFIK"

Bedre kompatibilitet med CDTV

Hidtil har der været en del titler, som du ikke har kunne køre på en CDTV, på trods af at den har kickstart 1.3. Problemerne skyldes primært, at CD-drevet gør brug af en RAM-buffer, hvilket har den effekt, at du ikke har 1 HEL MB RAM til rådighed. Programmer, der bruger præcis 1 MB, får derved problemer med at køre.

Trosten er heldigvis på vej i form af en ganske almindelig kontrakt kaldet CD Free, som simpelthen slår CD-drevet fra. Det hævdes at omkring 99 pct. af softwareproblemerne med CDTV'en forsvinder som dug for solen med CD Free.

För yderligere oplysninger kontakt:

CD-Free
009 44 388 813661

with the kind assistance of
Thorn EMI International
and
Encyclopaedia Britannica

Filmed on location in Shakespeare
Country

Music by SCALA
Directed by Daniel Bloch
Produced by Jan Ivar Bruaroy

SCALATV
1992

Selv giganten Microsoft bruger Scala til deres præsentationer, både her i Danmark, og så langt væk som i Australien, og rygterne vil vide at også Apple i Danmark, der jo selv markedsfører Macintosh serien som en multimedimaskine har investeret i Amigaudstyr og Scala.

Hvis du er interesseret i at høre mere om VCR-EX eller den nye version MM210 af Scala, der giver fuld AGA support og meget mere, så kontakt:

Scala Computer Television ApS
Lyskær 15
2730 Herlev
Tlf: 44 53 11 77
Fax: 44 53 11 73

Discountudgave af A4000

Siden lanceringen af A4000 og A1200, har der været meget spekulation om, hvad Commodore ville gøre for at mindsk det spring der var fra en 4000 kr. maskine til de 19000,- som en A4000 koster.

Nu er spekulationerne imidlertid slut, for Commodore har lanceret en A4000/030, der som navnet antyder er en neddroslet version af A4000/040. MC68040 chippen er nemlig taget ud, og erstattet med en 68030, og det gør at prisen for maskinen med 4 Mb RAM ryger ned på 11995 kr med en 80 Mb IDE harddisk, og godt og vel 1000 kr. mere for 120 Mb versionen.

Vi håber at dette kan give anledning til prisfald på Amiga 4000/040 versionen, for når enhver kan købe den billige version, gå ned i elektronikbutikken og købe en 68040 og sætte den i for mindre end prisforskellen mellem A4000/030 og 040, så vil det nok påvirke salgstalene for 040 versionen med mindre prisen falder.



COMPUTER HOTLINE 93

Video Roaster kommer endelig

Da Opalvision 24 bit grafikkortet blev lanceret for ca. et år siden, var det med en ledig sokkel til et VPM (Video Processor Module), der langt om længe skulle give PAL brugerne hvad NTSC brugerne har haft i årevis med NewTeks Video Toaster. Imidlertid har Roaster chippen, som dyren kaldes med tydelig adresse til NewTek, haft en lang og svar fælles. Nu lysner det imidlertid, for Roasteren skulle være i handelen samtidig med dette nummer af DNC.

Hvis du skulle have glemt det i ventetiden, kan vi lige kort skitsere hvad du kan med en Roaster i dit Opalvision 24 bit kort: 24 bit framegrabbing i real-time, chroma og luma keying til blanding af computergrafik og videobilleder og masser af smarte overgange og digitale videoeffekter, der kan få Danmarks Radio til at ligne ungarsk lokal-TV.

Med sættet følger Opalvision Video Suite softwarepakken, samt en ekstern 19" monteringsrack, der indeholder de 9 video og 10 audio indgangs. Prisen for hele sættet kommer til at ligge lige omkring 10.000 kr. men så har du også fundamentet i et professionelt videosystem.



400 melodier til musik-konkurrencen!

Tak, tak, det er næsten for meget, fristes vi til at sige, efter at have modtaget ca. 400 melodier, som nu kommer til at kæmpe om pladserne og præmierne i musikkonkurrencen. Efter daglig at have lyttet til de indkomne musikaliteter, har Gert Sørensen sydret sig over den musikalske kreativitet, der strømmer ud af hans højtalere: en mangfoldighed af stilarter, improvisationer, arrangementer, samplingen, lyde og lydeffekter, giver konkurrencen et mega-højt musicalst niveau, som kan sammenlignes med de bedste amerikanske CD'er.

Mange stilarter er repræsenteret: funk, hiphop, house, fusion, rock, jazz, heavyrock m.fl. Vi havde ikke troet, at der fandtes så mange musikalsk kreativitet i Danmark, og de mange indsendte melodier gør det til en sand fornøjelse at beskæftige sig med musik, skulle vi hilse og sige fra Gert.

Deltagerne har brugt mange forskellige programmer og lydudstyr: sequencerprogrammerne Bars&Pipes, Dr. T, KCS, Tiger Cup, Music X, Steinberg pro 24, Deluxe Music Constr. Set, Sonix 3.0, Traxx, Octarmed, Sound-, Noise-, Star- og Pro-tracker m.fl. Lydmoduler og keyboards er også rigt repræsenteret.

Roland: MKS30, MT32, U110, U20, JV30, D10, SC33, SC55, E15, D50, Juno1, E70, RA90 og DEP-5.

Korg: M1, Poly800, D5-8, Wavestation EX.

Yamaha: TG100, FM01, SY-22 og DX7.

Ensoniq: VFZ, EPS16+ og SQ2.

Alesis: Microverb, Microlimiter, D4 og SR-16.

Akai: S900.

Lexicon: LXP5 og LXP1.

Resultaterne af kampen om præmierne og placeringerne bliver offentliggjort i næste nr. af DNC.

Se Poul Nyrup bevæge sig

Som følgesvend til Simpartica II, har Optonica også lanceret et helt nyt program kaldet Video Timelapse, forkortet VDL (Det er Optonica og ikke os, der står for forkortelsen).

Kort fortalt er ideen med VDL, at du kan sætte der til at styre videobandoptag-er/kamera, og have meget stor kontrol over hvad der skal optages hvornår. Det betyder, at du f.eks. kan optage en frame i timen af en rose, der vokser, og opnå den klassiske effekt med en roses livslæb på få sekunder, se skærmen rulle hurtigt over himlen ala TV2 eller se Poul Nyrup bevæge sig. Noget som er næsten umuligt med det blotte øje.

Alt i alt er der 5 forskellige måder at aktivere en optagelse på: TIMER (angiv hvornår du vil have optaget hvor mange frames), KEYBOARD (styr optagelsen direkte med tastaturet), BUTTON (musstyring) samt HARDWARE. Den sidste er meget interessant, idet du kan få videoen til at optage styret af en eller anden eksternt begivenhed såsom en disk, der sættes i drevet, eller sågar bevægelse i rummet, varme, lys eller lyd, forudsat at du tilslutter en passende detektor.

Alle optagelser kan ske både forlæns og baglæns, og hvis du er interesseret, kræves det at du i forvejen er i besiddelse af Simpartica II og kontakter:

Optonica Ltd.
Att. Jenny Burge
1 the Terrace
High Street
Lutterworth, Leics
LE17 4BA England
Tel: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

HyperCache Summary	
HyperCache Summary	
Device	psci.device
Units	8
Reads	4266
Read Hits	2778
Hit Ratio	64%
Writes	48
SectorSize	512
Prefetch	4
Lines	32
Sets	8
Cache Size	524288

Desto mere RAM du kan bruge til din cache jo hurtigere går det

Cacheprogram sætter fart i kludene

Er din harddisk lidt sløv i det kan problemet klæres med programmet HyperCache Professional fra Parie Software. Programmet er et smart cacheprogram, der fungerer til harddiske, diskdrev eller CD-drev. Et cacheprogram sætter hastigheden op på computerens tilgang til data, ved konstant at gemme nerop brugte data på en hurtig RAM-disk. Desuden gør HyperCache brug af et system, der så at sige går i forvejen og loader nye data ind i RAM-disken du endnu ikke har haft brug for. Sidstnævnte funktion sætter især fart'en op ved åbning/læsning af vinduer/directories fra nye disks.

Hastighedsforsøgelsen er endda berydelig, idet en rescanning af et stort directory, der førhen tog 7 sekunder nu tager omkring 1 sekund med HyperCache korende.

Du kan bruge HyperCache (med en meget lille cache) på maskiner med kun 512k RAM, men det anbefales at du har 1 MB for at gøre fuld brug af programmet.

HyperCache koster omkring 50 dollars (ca. 300 kr.), og det kan fås ved at kontakte:

Silicon Prairie Software, 2326 Francis Street
Regina, Saskatchewan
S4N 2P7 Canada
Tel: 009 1 306 352-0358

Scanteam i betalinsstandsning

Det Århus-baserede Amiga-firma Scanteam Software & Hardware er gået i betalinsstandsning. Det er normalt det første skridt mod en egentlig konkurs, men ifølge Scanteams advokater forventer firmaet en stor ordre, det vil give Scanteam et stand til at betale sine største kreditører en del af deres andel.

Ifølge advokaterne skyldes der på nuværende tidspunkt ca. kr. 400.000 væk, så vi må håbe for Scanteam (og evt. kreditører) at det lykker dem at få orden hjem.

Scanteam er især kendt for sine mege professionelle produkter til Amiga-serien, men har på det seneste ikke annonceret særlig kraftigt. Firmabet har også gjort sig bemærket ved at have en noget anderledes kunde-pleje, et faktum som DNC's læsere måske kan huske fra de mange læserbrev, vi har bragt i Mailbox.

Det har ikke været muligt at få en kommentar fra Scanteam - vi ville ellers gerne bl.a. have spurgt om hvor man som køber står, hvis man har købt vistly fra Scanteam, og der stadig er garant tilbage på produktet.

Hvis du har spørgsmål til Scanteam, kan du jo prove at komme igennem på tlf. 8618 1600/8618 1601(fax)



Køb NU og
SPAR 200,-

Normalpris 899,- NETOP NU **699,-**

Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm) er en selvfolge. 100% kompatibel med Amiga.

Amiga Mouse

I DENNE MÅNED GRATIS MUSE-HOLDER VED KØB AF AMIGA MUS. VÆRDI 39,-

299,-

Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med muse-tasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og dermed slide på porten!

229,-
TIL A600
/A2000

269,-



SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual. Vejl. 649,-

TILBUD 499,-

AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfrie. Vejl. 9.90. 100 stk.

TILBUD NU KUN

499,-



ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31. 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrigesgade 26-28
5000 Odense C. Tlf. 6590 7136
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

GIGANT UDSALG

Begrænset antal, alle tilbud gælder KUN så længe lager haves.

	Vejl.	NU
AmiTech Silent drive	899,-	699,-
A500 Internt drev	749,-	599,-
512KB RAM A500	399,-	279,-
1Mb RAM A500+	799,-	399,-
Philips TV tuner	999,-	699,-
Rocgen RG300	1599,-	899,-
Rocgen RG310+	2499,-	1699,-
AmiTech soundsampler	649,-	499,-
Lyspen, til skærm'en	499,-	299,-
Action Replay III A500/500+	1199,-	899,-
MultiVision A500 el. A2000	1999,-	1199,-

Engelske bøger

3D Graphic in basic	299,-	129,-
Advanced system prg. guide	399,-	99,-
Desktop Video Guide	399,-	99,-
Printers Inside & out	399,-	99,-
Making Music	399,-	99,-
Hardware ref. manual 2.0	299,-	149,-
Rom kernel AutoDocs 2.0	399,-	149,-
Rom kernel Devices 2.0	329,-	149,-
Rom kernel Library 2.0	449,-	179,-
Rom kernel User Interface 2.0	299,-	99,-

Danske bøger

Amiga Basic	299,-	179,-
Amiga 500 for brugere	299,-	199,-
Amiga bogøn	299,-	199,-
Amiga grafik	299,-	199,-
Amiga DOS-CLI 2.0	259,-	149,-
Grafik & Musik m. disk	299,-	179,-
Amiga maskinsprog	249,-	149,-
Amiga tips & Tricks	249,-	149,-
Amiga allround	249,-	149,-
Amiga katalog 93	49,-	19,-
Amiga, til andet end spill	299,-	169,-

Software

Deluxe Paint IV	999,-	299,-
InterWord	699,-	219,-
InterBase	699,-	219,-
Amos Compiler	599,-	99,-
Ami Backup	599,-	99,-
Quarterback tools	699,-	99,-
Deluxe Music construction set	999,-	399,-
World Odyssey	999,-	119,-
Spil til Phazer lyspistol	299,-	49,-
CDTV titler til UNDER 1/2 PRIS!		RING



Lyshøjlen 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms

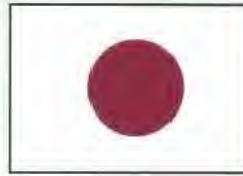
RING PÅ TELEFON 86 22 06 11

COMPUTER HOTLINE 33

Amiga 1200 prøver at klemme sig ind imellem konsollerne og PC'erne i Japan.

Salgsfrems-tød i Japan

Det har hidtil ikke været muligt at overbevise japanerne om Amigaens fortræffeligheder, men med Amiga 1200 ser det ud til, at der omsider er afgørende ændringer undervejs. I Japan er det nemlig konsollerne og PC'er der hersker, men nu gør Commodore et alvorligt forsøg på at skabe et gennembrud for Amiga'en. Det kendte blad LogIn Magazine, der primært skriver om den mest populære computer underholdning, er således allerede indstillet på regelmæssigt at skrive om Amiga og relaterede produkter.



Simpatica bliver voksent

Den 14 maj var en interessant dag for alle videointeresserede Amigajere. Der lancerede Optonica nemlig version 2 af deres videoredigeringsprogram Simpatica.

Først og fremmest er programmet blevet tilpasset det nye AGA chipsæt, så du kan arbejde i de nye 256 farve og HAM8 oplosninger. Desuden er 24 bit grafik supporten blevet væsentligt forbedret. Der er også tilføjet et 24 bit rotoscoping system, der gør det meget lettere at hente frames fra en videobåndoptager, rette i dem (evt. vha andre programmer såsom DeluxePaint AGA) og lægge dem tilbage på præcis samme position på båndet. Eneste krav udover naturligvis en hvilken som helst Amiga, er en videobåndoptager med 9 bens serielt interface til edite-ring.

Dermed er vejen banet for at gå Roger Rabbit og T2 (Terminator 2 for de uindviede) i bedene med seje effekter, og hvis du allerede ejer den første version af programmet, kan den opgraderes til Simpatica II, for kun 50 engelske pund, hvilket altså er omkring 500 kr.

Hvis du derimod skal have programmet fra "scratch", koster det 350 pund (ca. 3500 kroner), med forbehold for at prisen er lidt anderledes i DK. Hvis du er interesseret, så prøv at ringe til din forhandler og høre om det er kommet, og ellers prøv:

Optonica Ltd.
At. Jenny Burge
1 the Terrace
High Street
Lutterworth, Leics
LE17 4BA England
Tlf: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

INGEN NYE VIRUS

Som medvirkende årsag til at BootX er stoppet, er også den manglende support af nye virus. Der er praktisk ingen, der sender virus eller trojanske heste til SHI. Hvordan skal vi kunne forbedre virus killerne fremover uden DIN support?

Se at blive lidt mere aktive, og husk på, at gode shareware programmer bør man betale lidt for.

The New Superkillers med alle de ovennævnte viruskillerne kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille den for 30 kr hos:

SHI REGIONAL VIRUS CENTRE DENMARK:
Martin Harbo
Sensommervæj 167
DK-8530 Hjortshøj
Denmark

HAR DU PROBLEMER MED VIRUS
Kontakt gratis vor Virus Hotline: 86 22 94 01

VIRUS NYT!

De sidste update af dine favoritter pr 28-04-93:

VT	version 2.51
Virus Checker	version 6.25
FindEmAll	version 5.40
VirusZ	version 3.06
Virus Interceptor	version 1.10

BOOTX VIRUSKILLEREN STOPPET

Den 11 april har Peter Stuer stoppet BootX efter mere end 4 års arbejde. Mange kender denne viruskiller og har været meget glade for den.

MANGLENDE STØTTE

Der har længe været tegn på at Peter Stuer ville holde op. Sidste sommer var han på besøg i Danmark og kunne fortælle, at han kun havde fået ca 1200 kr i shareware donationer alt i alt fra hele verden. Det er jo ikke mange penge, når man tager i betragtning, at Peter Stuer har brugt mere end 3000 timer, og at programnets source code var på 742.00 bytes svarende til 34.500 linjer.

BootX har været den eneste viruskiller med dansk menu og forøvrigt et af de eneste shareware programmer med danske menuer. SHI har lagt meget arbejde i at oversætte alle menuerne til dansk. Nu er dette arbejde også spildt.

COMPUTER HOTLINE 93

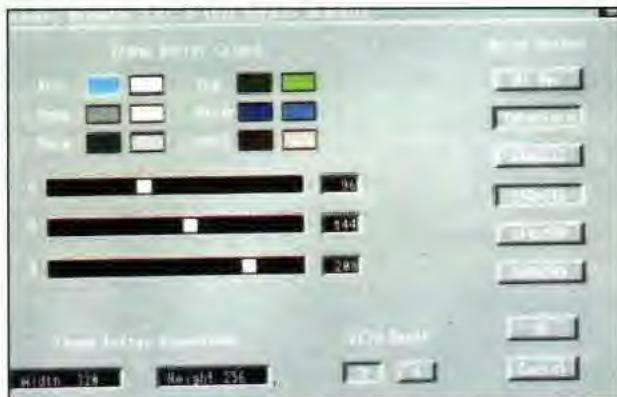


Udfordring til VistaPro

Scenery Animator er netop udkommet i version 2.0, og programmet kan ligesom VistaPro lave landskaber, du bagefter kan bevæge dig rundt i. Outputtet kan gemmes i IFF24, 24-bit PCX samt DCTV formatet, men der er IKKE nogen AGA modes.

Når du har lavet et tilfredsstillende landskab, definerer du en Animation Path bestående af højde, retning, og kamervinkel, hvorefter Amigaen går i gang med at udregne billederne. Scenery Animator har også en Zoom funktion, som lader kameraet stille skarp på et punkt uden at positionen ændres.

I modsætning til VistaPro behøver du ikke at investere i nogen ekstra add-ons for at lave animationer, så til en pris på omkring 100 dollars er Scenery Animator et reel alternativt til VistaPro.



KONKURRENCE



Sammen med Interactivision (IA) udsørger vi lige en hurtig konkurrence om følgende præmier:

1. præmie: IA spilpakke og 1 stk. IA T-shirt (værdi ca. kr. 1000)
2. præmie: 1 stk. InterOffice samt 1 stk. IA T-shirt (værdi ca. kr. 900).
3. præmie: 1 stk. IA T-shirt

Og her kommer spørgsmålene:

1. *Hvilke programmer består INTER-serien af?*
2. *Hvor mange forskellige hovedbaner er der i Living Ball?*
3. *Hvad står S.A.R. for?*

TIP: Prøv at kigge i artiklen om Interactivision andetsteds her i bladet...

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____
Computer type: _____
Alder: _____

Kuponpen (eller kopi) sendes i 1(1) skæmplar til:

DNC
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "IA!"
Inden d. 30. juni, 1993

Få RAM på din Amiga 1200

RAM skal der til, hvis du for alvor vil bruge din Amiga 1200 til noget fornuftigt. Allerede nu kan du få ekstra RAM, der uden problemer placeres i bunden af computeren.

Af Torben Hammer

Amiga 1200 havde ikke været indenfor min dør ret længe før jeg begyndte at tænke om muligheder for udvidelser. Mere RAM, co-processor, ur osv. Heldigvis er der allerede nogle meget interessante udvidelseskort, som man kan sætte direkte i ekspansionsporten. Vi kigger i det følgende på nogle af dem.

Træk PCMCIA-RAM fra

Alle de testede enheder har 32-bits RAM, men husk, hvis du allerede har monteret et PCMCIA-kort skal dette RAM trækkes fra de 8 MB, som A1200 kan adressere. Har du f.eks. et 2 MB PCMCIA-kort, kan du maksimalt montere 6 MB på ekspansionsporten.

Ved opstarten tester operativsystemet også eventuelle udvidelseskort. Ved fejl vises en statusskærm: "Expansion Board Diagnostic" med information om fabrikant, enhed og status. Disse oplysninger fremkommer som talkoder og WB håndbogen henviser blot til nærmeste serviceværksted.

Fabrikanterne, som har lagt disse oplysninger på kortene burde have lavet en lille oversigt i manuelen. Ingen af de medfølgende manualer indeholder nogen omstale af denne diagnoseskærm eller de tilhørende koder.

Testresultater:

	MBX1200z 14 MHz	MBX1200z 25 MHz	MBX1200z 50 MHz	RAMJET 14 MHz	A1230 TURBO+ 40 MHz
Tid	185 min	99 min	92 min	179 min	48 min
Pris m. 4 MB RAM	2998,-	3998,-	5198,-	3298,-	5795,-

Af testresultaterne fremgår det at investeringen i en 50 MHz 68882 er mere pral end ydelse. Jeg har beregnet, at A1200's MC68EC20 bruger ca 85 min. til sin del af genereringen og at MC68882/25 MHz bruger 14 min. til de flydende komma beregninger. MC68882/50 MHz er naturligvis dobbelt så hurtig, men det ligesom batter ikke noget når resten af programmet skal afvikles med

og 68882/50 MHz. På kortet er en sokkel for et SIMM-modul. Disse moduler fås i størrelserne 1, 2, 4 og 8 MB. Foruden coprocessor og RAM indeholder kortene også et (real time clock).

Det testede kort er udlånt af Betafon, tlf.: 3131 0273.

RAMJET

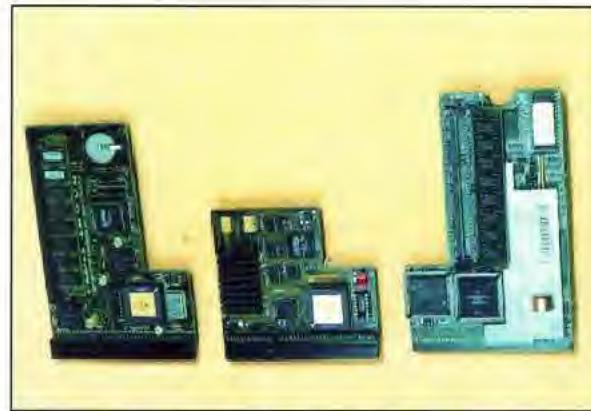
Kortet leveres som standard med 4 MB RAM (ZIPP) monteret. RAM-modulerne er lodder på printet men kan dog også bestilles med 1 MB. Kortet indeholder urkreds (i sokkel), sokkel for coprocessor og sokkel for evt. oscillator. Kortet kan leveres uden coprocessor eller med 68881/14 MHz, 68882/25 MHz og 68882/50 MHz. Den testede version var udstyret med 4 MB RAM, ur og 68881/14 MHz, men de andre versioner vil give samme testresultater som de tilsvarende MBX1200z kort.

Det testede kort er udlånt af BMP Data, tlf.: 4229 8700.

A1230 TURBO+

Kortet er produceret af GVP. Det indeholder to sokler for RAM (SIMM) og kan maksimalt bestykkes med 32 MB. Desuden indeholder det MC68EC30 (40 MHz) og MC68882 (40 MHz). Der er ikke ur-kreds. RAM-modulet findes i 1, 4 og 16 MB versioner og kan monteres i vilkårlig kombination.

Det testede kort er udlånt af Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111.



Øverst MBX1200z, i midten RAMJET og nederst A1230 TURBO med to RAM-sokler.

RAM skal 'strapped'

Det er fuldstændig problemstøtt at montere udvidelseskortene. Jeg synes faktisk bedre om A1200's ekspansionsstik, der er nemmere at montere korrekt end A500's, hvor jeg altid var lidt usikker på om alle de små stikken nu ramte præcis, hvor de skulle. Jeg har faktisk set en uhedlig bruger brække et ben på et A501 hukommelsesmodul og det var et grint syn.

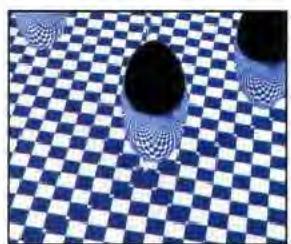
Tilsyneladende findes der ikke nogen "rene" RAM-kort og da der kun er den ene 32-bits ekspansionsport er det klart, at fabrikanterne prøver at fyldte så meget som muligt på udvidelseskortet. Med en stor interesse der er for

3D grafik er det første man vil tilføje, en matematisk co-processor. For de som savner et ur (real time clock) er der også flere muligheder.

Da alle de afprøvede kort har co-processor, har jeg testet dem med FPU-versionen af "Imagine" for at give et indtryk af, hvad man får for pengene. Testobjektet er aldeles uoriginalt, men effektivt: To spejle, en forkromet kugle og et skakbræt. Det Ray-tracede billede (640x480 bits) fylder 223126 bytes i 12-bits ILBM format.

MBX1200z

Kortet findes i 3 grundversioner: 68881/14 MHz, 68882/25 MHz

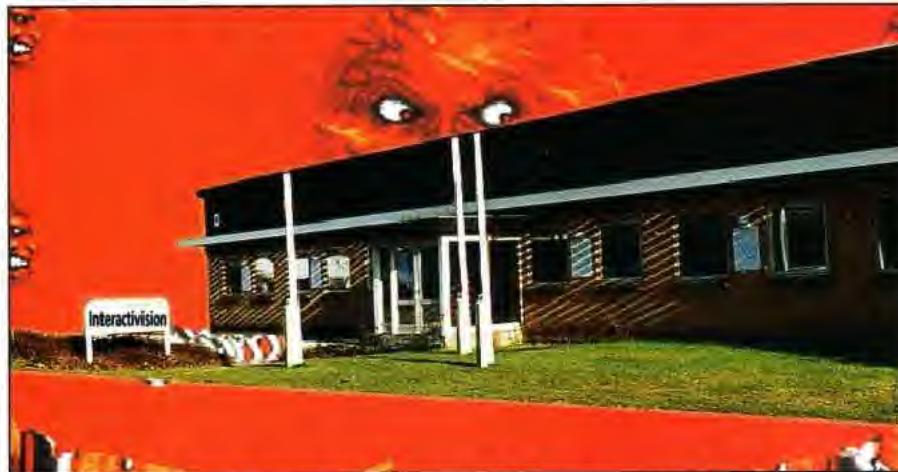


På testbilledet ses kun det ene spejl og spejlbilledet af kuglen.

MC68EC20 der jo som bekendt "kun" arbejder med 14 MHz clockfrekvens.

Det er muligt at f.eks. fractalprogrammer har en lidt anden fordeling imellem hovedprocessor og coprocessor, så hvis du går og har en voldsom lyst til 50 MHz versionen, så prøv den med dit yndlingsprogram før du køber.

Danmark stor-leverandør af spil til udlandet



Det danske firma Interactivision samarbejder med de helt store i kampen om at producere de bedste spil, og der er mange spændende ting på vej...

Af Mads Pedersen

Interactivision startede i 1989, og fra lokalerne i Silkeborg er det lykkedes virksomheden at markere sig, på det internationale software-marked, som et firma med en meget lys fremtid i den behårde branche.

Virksomheden har i dag ca. 20 fastansatte, og omkring 50 freelancere i medarbejderstabben, der beskæftiger sig hovedsageligt med

udvikling, og distribution af spil og programmer til Amiga og PC.

Svært at komme ind hos de store

To gange om året tager Interactivision til den store ECTS messe i England, hvor de besøger repræsentanter fra diverse softwarehuse og viser dem deres produkter. "Vi har lært at kontakten til udgiverne er meget vigtig, og der-

"I starten er det svært at få de store softwarehuse i tale, men efterhånden som vores produkter bliver mere kendt, bliver det nemmere at få dem til at interessere sig for hvad vi har at sage", siger Morten Pedersen, der bl.a. skriver story-boards og laver research til Interactivisions projekter. "Vi har lært at kontakten til

for sender vi dem jævnligt nye dele af story-board'et. På denne måde sikres at udgiverne hele tiden ved hvor langt vi er nået, og hele tiden har mulighed for at stille ændringsforslag m.v."

Mange projekter

Det er imidlertid lykkedes Interactivision at få nogle gode kontakter til mange af de helt store software huse. I øjeblikket arbejdes der på at færdiggøre nogle spil, som skal udgives af Psygnosis, Infogrames og Electronic Arts. Der er imidlertid et hav af projekter i gang, og endnu flere på tegnebrettet, til både Amiga og PC, så der er nok at tage fat på. Desuden har Interactivision, som noget helt nyt, anskaffet sig udviklingsudstyr til Sega's spillekonsoler, og de håber at der inden længe også vil komme noget spændende ud af dette.

The new batch

Nu er Interactivision også klar med efterfølgere til de populære Inter-programmer. Der er tale om programmerne Inter-word, Inter-spread, Inter-base og Inter-talk, der alle udkommer i nye og forbedrede 2.0 versioner.

De nye programmer har fået et nyt bruger-interface med '2.0 look', selv på computere med kickstart 1.3. Som noget nyt er alle programmerne udstyret med on-line hjælp, så nu er hjælpen kun et tastetryk væk. Af nye funktioner kan desuden nævnes et nyt udprintnings-system med



Steen Rabøl er en af de programmer der har arbejdet hårdt for at færdiggøre den nye serie af Inter-programmer.



Interactivisions norske grafiker, Sigurd Kristensen, åbnede skyndsomt et vindue over hans grafik til spillet S.A.R., da jeg tog kameraet frem. Forinden havde jeg dog nået at kaste et blik på noget af spilletts grafik, der er utroligt flot.



printer-spooler, der sikrer hurtig afvikling af printjobs og Arexx kommunikations-port til alle funktioner. Desuden er der ifølge Interactivision indlagt mange andre finesser, som var savnet i de tidlige Inter-programmer.

Interactivision bebuder også nye versioner af programmerne i Alpha serien, der er Interactivisions prisbillige alternativ til 'fuldpri' programmerne.

På 64-siden kommer der en ny version af Interspread, der bliver Interactivisions foreløbig sidste 64'er udgivelse.

Laver spil til Psygnosis

Prime Mover er det første resultat af Interactivisions samarbejde med Psygnosis. Det er tale om et motorcykelspil, der noget er baseret over det gammelkendte tema (æs: at komme først over stregen), men alligevel adskiller det sig fra andre motorcykel spil. Spillet kendes ved et meget hurtigt grafik, og spillet går så hurtigt at det kræver mere end bare at kunne vrude håndtaget om, hvis man vil gøre sig forhåbninger om at komme først i mål.

Man kan vælge mellem en række forskellige motorcykler, der har hver deres fordele. Der køres gennem ca. 10 forskellige lande, heriblandt Danmark, og her er der virkelig gjort noget ud af detaljerne for i baggrunden ses et landskab som passer til det land man kører i. Feks. er hvidkalkede huse, dannebrog-flag og bøgtræer en del af baggrunden når man tager en tur gennem Danmark med 200 km/t.

Nyt pinball-spil

Living Ball er et mildt sagt utraditionelt pinball spil, som Interactivision udgiver igennem Infogrames.

Dette pinball-spil byder ikke bare på alle de traditionelle flipper-funktioner, men også på et væld af helt nye og anderledes ideer. Spillet kendes ved de enormt store baner. Feks. er en af banerne hele 39(!) skærme høj.

Spillet består af 3 forskellige baner, men i hverbane er der skjult 2 bonusbaner, som giver spilleren mulighed for mange ekstra points. Som noget helt nyt er der indbygget en "adventure option" i Living Ball. Dette går, kort fortalt, ud på at man kan

bevæge sig på tværs af banerne i løbet af spillet. Man kan altså i løbet af bare et spil kan spille på alle banerne og deres respektive bonusbaner.

Helikopter-simulation

Search And Rescue er titlen på et af Interactivisions rigtig store projekter.

Der er tale om en noget anderledes helikopter simulation idet der, som titlen antyder, hverken skal bombes strategiske mål eller skydes fjendtlige fly ned. Istedet bliver man blevet placeret i cockpitter på en af U.S. Airforce's rednings-helikoptere, og så går spillet ellers ud på at komme nødstedte til hjælp og slippe levende fra de halsbrekkende redningsaktioner.

Under fremstillingen af spillet er der gjort utroligt meget ud af de enkelte detaljer. Det kan blandt andet nævnes at Interactivision undervejs har haft en rigtig helikopterpilot til at 'proveflyve' programmet for at få tilført spillet den helt rigtige 'feeling'.

Desuden har der ligget et stort research-arbejde bag projektet. Alle spillet redningsmissioner er

baseret på virkelige hændelser, og spillet følger nøje de faktiske hændelser. En af siderne i det enorme story-board er evakueringen af den Amerikanske ambassade under Vietnam krigen.

S.A.R. er udviklet af Interactivision i samarbejde med Electronic Arts, og begge parter forventer at spillet bliver en stor succes når det udkommer på Amiga og PC engang til efteråret.

Airline Company Simulator

Interactivision har også rene PC titler på programmet. En af dem er spillet Airline Company Simulator, der som navnet antyder er et 'flyselskab simulations program'. Spillet går kort fortalt ud på at tjene penge. Man skal købe fly og indsætte disse på de mest profitable ruter, de tjente penge skal så investeres således at de giver størst muligt afkast, dvs. i nye fly, aktier eller lign.

Der er gjort meget ud af detaljerne, og man kan godt ærgre sig lidt over at spillet, som sagt, kun kommer til PC.



Sådan så det ud i udviklingsafdelingen, alle havde travlt med deres respektive opgaver.



Alland Sørensen i fuld gang med at programmere Airline Company Simulator - et lovende simulations spil, der desværre kun kommer til PC.

FILM-MAGI!

Rumskibe eksploderer, mennesker forvandles til varulve, døde skuespillere genopstår... Altsammen takket være computernes indtog i filmindustrien. Vi har været i London for at besøge et af verdens førende special effects firmaer.

Af Søren Bang Hansen



Det er her i dette monstrum, at filmen bliver scannet ind i computeren - et billede ad gangen.



Pete arbejder på en frame fra en biografreklame for Gordon Gin. Det er en rutineopgave, hvor baggrunden skal shines lidt op.

„The Computer Film Company“ - navnet siger det hele.

Med ny-åbnet filial i Los Angeles og hovedkvarter i London er firmaet blandt de førende på verdensmarkedet, når det gælder digital manipulation af film.

Firmaet startede i 1987, men det tog de 25 ansatte to år at få det hele op at stå. Arbejdssredskaberne måtte de nemlig selv opfinde og udvikle hen ad vejen - meget af det fandtes simpelthen ikke i forvejen.

Det meste af hardwaren er hjemmebygger, og det samme gælder den grafiske software. Alt

er skæddersyet til den ene opgave at få de magiske effekter til at tage sig så overbevisende ud, at vi tror på dem, når vi ser dem på film eller i reklamer.

Computeren trodser vejrguderne

Special effects er andet end monstre og rumskibe. Langt de fleste effekter er faktisk dem, vi slet ikke opdager.

Som i Ridley Scotts store Columbus-film. Én af scenerne i filmen viser en kirke, der bliver fortæret i et rasende stormvejr.

Optagelsen foregik "on location" med store vindmaskiner, der blæste stov og blade op. De nærliggende træer var bundet op med reb, så de svajede, når man trak i tovene. Meget overbevisende, påner en enkelt detalje: solen skinnede fra en skyfri himmel. Her er det, at The Computer Film Company bogstavelig talt kommer ind i billedet - og piller ved det.

Og sådan gør de: Ridley Scott sender filmrullen med de stormfulde optagelser til firmaet i London. Her bliver hvert eneste enkelt-billede scannet ind i en

computer. Overførslen sker i en stor Storm P-agtig maskine, hvor et kamera afdotograferer hver enkelt frame, i takt med at en computer får filmen til at rulle frem i den rette hastighed.

Efter et dukker billedeerne så op på en computerskærm i rummet ved siden af. Her kan grafikerne rette og lave om, alt der de lyster. I dette tilfælde skal der tegnes sorte skyer på himlen.

- Det er en svær opgave, meget sværere end der lyder, fortæller Janik Sirrs, der er en af de ledende effekt-magere her i foretagendet.



Tegnefilm kan uden problemer kombineres med "rigtig" film.



Manden udvikler ørnevinger, der vokser frem på en langsom og naturtro måde. Teknikken kaldes "morphing".



En lige landevej er blevet snoet af computeren. Baggrund og biler er lagt på senere - trin for trin, men uden at sammene kan ses.



Det trækker op til uvejr i Ridley Scotts Columbus-film. Det er Janik og hans computer der har leget vejrguder.

- Det er ikke bare et spørgsmål om at kopiere nogle skyer ind. Det hele skal passe sammen. Der er mange individuelle detaljer i træerne, og mens skyerne trækker sammen på himlen, skal lyset ændre sig på den helt rigtige måde. Det tog os flere uger at ramme rigtigt.

Når skyerne ser ud som de skal, skal de manipulerede billeder tilbage på filmstrimlen. Det sker i en tilsvarende proces - bare omvendt...

Deluxe Paint 2001?

Ridley Scott var tilfreds med

resultatet, men The Computer Film råder også over en imponerende maskinpark. Selve grafikbehandlingen foregår på et skræddersyet unix-system med kraftige grafik-boards monteret.

Systemet er alsdigt. Det kan lave mindre animationer (skyer, eksplosioner etc.), eller det kan bruges til at kombinere flere billeder med hinanden - for eksempel i en blanding af tegnefilm og "rigtig" film og grafik. Mulighederne er endeløse, og der går nok nogle år før Deluxe Paint kommer op på samme niveau.

"Levende billeder" er som bekendt ikke mere levende, end

at de består af 25 fast-billeder (frames) i sekundet. Det er mange billeder at holde styr på, og under arbejdet bliver de allesammen gemt på nogle store eksterne harddiske, der hver rummer 112 gigabytes. Den mere langsigtede lagring foregår på 8mm videobånd - et system, der hedder Exabyte. Hvert bånd rummer op mod 8 gigabyte, og igen er der tale om et system, firmaet selv har flirket sammen.

Varierede udfordringer

Janik og hans kolleger har prøvet

kræfter med lidt af hvært,

I starten lavede de mest tv-reklamer. Næste gang du ser reklamer for Loreals fugtighedscreme, der bliver hældt ud i en smuk stråle, der flyder i et kunstfærdigt snoet mønster, så tænk på, at der gör den kun, fordi den har været en tur gennem Janiks kreative computer.

Idag er The Computer Film Company i stigende grad gået over til film, som indebærer en lang vanskellige proces - blandt andet fordi det kræver en højere oplosning, når billedet skal blæses op på det store lærred i biffen.

- Mange opgaver er tekniske ➤

FRA SORT TIL HVID (- og tilbage igen)



En af de seneste landvindinger inden for special effects er "morphing". Udtrykket kommer fra det engelske ord "metamorphosis", der betyder forvandling. Det handler om, at computeren får et billede til at forvandle sig til et andet i en flydende proces - på bedste varulve-maner.

Et af de mest berømte eksempler på morphing er imidlertid fra Michael Jacksons musikvideo "Black or White", hvor en række unge mennesker af alskens kulører, køn og kropsbygninger så at sige forvandler sig til hinanden i en uafbrudt strøm. Hele sekvensen varer næsten et minut, og arbejdet blev yderligere vanskeliggjort ved, at modellerne dansede omkring i uforudsigelige bevægelser. Resultatet er mildstalt talt forbløffende.

(kilde: cinesex)

► rutinejobs, som da vi puttede fly på himlen i "Memphis Belle". Der behøver man blot koncentrere sig om, at få elementerne til at passe sammen, fortæller Janik.

- Naturfænomener som i Columbus-filmen er en udfordring, fordi vi skal leve op til virkeligheden. Men egentlig fortrækker jeg de mere kreative opgaver, hvor man skal bygge noget op fra grunden, og ikke er bundet af, at tingene skal se ud på en bestemt måde. Rigtig sjovt bliver det først, når vi får lov at presse det yderste ud af computeren - og ser hvad den kan udrette.



■ Janik Sirrs - manden bag miraklerne.



Under arbejdet gemmes de mange fast-billeder på disse transportable harddiske. Lagerplads: 112 gigabytes pr. stk!



Bevoringsværdige klip fra tidlige opgaver bliver lagret på 8mm video-kassetter, der hver rummer op ca. 8 gigabyte.

SÅDAN VÆKES DE DØDE

Hjem husker ikke cola-reklamen, hvor Elton John spiller duet med Luis Armstrong, mens Humphrey Bogart og James Cagney hygger sig med en smuk pige og en kølig cola. Men hvordan gør de det? Simpelet!

Man tager et stk. gammel sort/hvid film og finder en passende scene med en afdød stjerne, man kan arbejde videre med. Som her, hvor James Cagney smiler til sin samtidige veninde og spørger om de ikke skal prøvesmage en flaske...

Tilbage i nutiden. I studier stiller man en levende model og en colaflaske op foran en grøn skærm. Effekten hedder "chromakey" - samme metode bruges i TV-avisens vejrudsigt. På den måde kan man lægge ny baggrund ind på alt det grønne - i dette tilfælde ikke et vejrkort, men scener fra en bar.

Med computeren er det ingen sag at hive enkelt-elementer ud af et billede og kombinere dem med nye billeder. Og pludselig er Cagney genopstået med en ny veninde...

Tilsæt farver - og miraklet er sket. You can't beat the feeling! (eller som de siger nu - Always Coca-Cola...)

(kilde: cinefex)



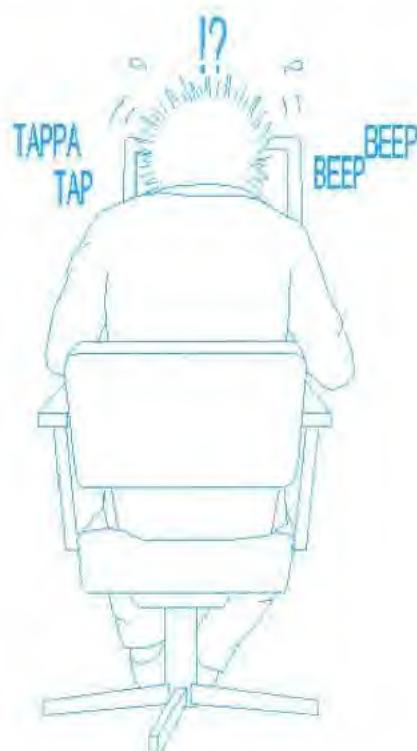
PROGRAMMØR SØGES ...

Du er erfaren med
C og C++ programering
680x0 assembler programmering
AmigaDOS 1.3, 2.0 og 3.0

Du kan desuden
Producere veldokumenteret kildetekst (ordensmenneske)
Løse problemer på egen hånd (selvstændig)
Overholde en tidsfrist (ansvarsbevidst)

Du kan arbejde inhouse og/eller freelance afhængigt af opgaven, samt kommunikere kortfattet og præcist på både dansk og engelsk.

Skriv til Interactivision og fortæl om dig selv og dine erfaringer. Alle ansøgninger og eventuelle medsendte disketter, vil blive behandlet med største fortrolighed.



Ansøgninger bedes stilet til :

Interactivision ApS.
Udviklings-afd.
Att: Systemchef Steen Rabøl
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

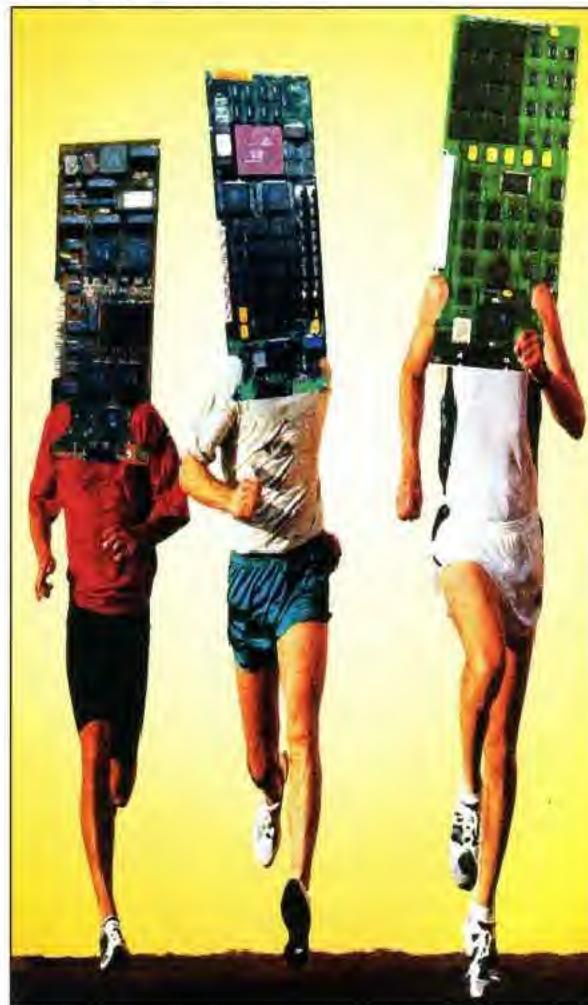
INTERACTIVISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg
Tel. 8680-2700 - Fax 8680-0692

Fart over feltet

Er du træt af din almindelige "langsommme" Amiga? Så læs her, hvordan du sætter mere fart over feltet - og hvor meget fart man kan opnå!

Af Lars Jørgen Helbo



Selvom Amigaen er en relativt hurtig computer, har de fleste brugere nok et ønske om, at gøre den endnu hurtigere. En computers hastighed er imidlertid et vidt begreb, og derfor er der også mange måder, at gøre Amigaen hurtigere på. Man kan bruge bedre programmer, skrevet i C eller assembler. Man kan forenkle Amigaens arbejde, f.eks. ved at bruge færre farver. Man kan anskaffe en harddisk istedet for de langsomme disketterdrev. Computeren kan udstyres med mere og hurtigere RAM. Endelig kan man udstyre maskinen med et accelerator-kort. Denne sidste løsning er sikkert den bedste; men også den dyreste løsning. Vi

Fusion-Forty monteret i en A2000. Kortet sidder nærmest strømforsyningen. Den sorte firkant midt på kortet er CPU'en køleenhed. Læg mærke til, at kortet vender væk fra strømforsyningen. Det viste sig, at være en god ide.



har set på en række af de kort, der findes på markedet.

Et accelerator-kort kan arbejde med en større CPU evt. med en hjælpeprocessor, med en større clockfrekvens eller en kombination heraf. Endelig er mange acc-kort udstyret med ekstra og hurtigere RAM. Vi havde 5 kort til test. Det var to 68030-kort: GVP A530 og VXL30. Den første passer til A500, den anden til alle Amigaer, hvor CPU'en sidder i en sokkel. Derudover havde vi tre 68040-kort til A2000. Det var Fusion Forty, GVP G-Force 040 og Progressive 040.

Fusion Forty ...

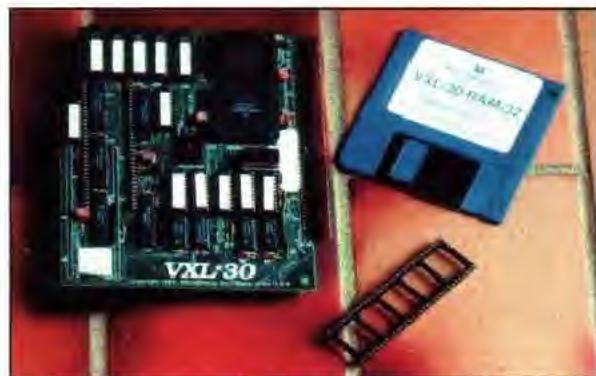
er et accelerator-kort til A2000. Det er udstyret med en 68040 CPU, som kører med en frekvens på 28 Mhz. På selve kortet kan man montere op til 32 MB 32-bit RAM. Alle tre 040-kort placeres i coprocessor-slotteder på A2000. Det er det, som sidder nærmest ved disketterdrev og strømforsyning. Monteringen er i alle tre tilfælde enkel. På Fusion Forty er kredsene imidlertid monteret sådan, at de vender væk fra strømforsyningen. Det viste sig at være en god ide, idet begge de andre kort stødte mod den bro, som bærer disketterdrevene.

GVP G-Force 040 ...

var det hurtigste kort i testen. Det er udstyret med en 68040 CPU, som kører med ikke mindre end 33 Mhz. Til gengæld kræves Kickstart 2.0, hvor de andre 040-kort kan klare sig med 1.3. Kortet kan udstyres med op til 16 MB



Progressive O40 monteret i en A2000. Læg mærke til, hvor meget koret bører! Det skyldes en meget høj og meget uhedlig placering af CPU-koler. Årsagen er vistnok, at kortet oprindeligt er udviklet til en A2000-Tower.



VXL-30. Til venstre ses soklen til den originale MC68000. Øverst til højre ses to sorte firkanter. Det er soklen til FPU'en og MC68030-CPU'en.



GVP G-Force 04C. 68040-CPU'en skjuler sig under den lille ventilator (den røde cirkel), midt på kortet er der plads til ekstra RAM og øverst sidder SCSI-interfacen.



RAM-32 er et særligt kort med en 32-bit RAM-udvidelse til VXL-30.

32-bits RAM. Teoretisk kan man komme op på 64 MB; men det kræver, at man bruger 16 MBit-chips. Kortet findes også i en version til A3000.

Udover den større CPU og ekstra RAM er kortet også udstyret med en ekstra seriel og parallel interface, samt en SCSI-controller. Kortet virker helt igennem professionelt, det helt rigtige, hvis økonomien ikke spiller nogen særlig rolle.

Fremhæves skal også det medfølgende installationsprogram. Det ligner installationsprogrammet til Workbench 2.1, og er umindeligt enkelt og brugervenligt.

Progressive 040 ...

er noget billigere. Der findes også en version til A3000. Ligesom ved Fusion Forty er taktfrekvensen 28 Mhz, og som det fremgår af tabellen, ligger ydelsen af de to kort da også meget tæt på hinanden. Kortet kan udvides med op til 32 MB 32-bit RAM.

Som før nævnt støder både G-Force og Progressive mod diskettetredrevenes holder. Værst er det ved Progressive, idet CPU'ens kokeenhed her er højere. Derved

Testdiskette

Når man skal vurdere en harddisk, en RAM-udvidelse eller en monitor, har man brug for særlige programmer, som kan måle hvor hurtigt, langsomt, godt eller dårligt udstyret er. Der findes en hel del af den slags programmer, men da hastighed og andre egenskaber kan måles på uregelmæssige måder under lige så mange forskellige betingelser, kan resultaterne sjældent sammenlignes.

Derfor har vi nu lavet en særlig Amiga-testdisk med en række PD-testprogrammer, som vi vil bruge som en slags standard. På den måde skulle resultaterne blive rimeligt sammenlignelige, og da programmerne er PD kan enhver selv kontrollere resultaterne.

PerMonitor

Programmet viser brugen af CPU-tid for de forskellige tasks, dermed kan man undersøge, hvor krævende et program er. Omvendt kan man også bruge det som kontrol, når man vil indlægge en generel belastning på systemet, f.eks. i forbindelse med tests af acc-kort.

Test-billede

Et lille program, som laver forskellige test-billeder på skærmen. Man kan variere med cirkler, firkanter, forskellige farver o.s.v.

Joystick-Test

Et endnu mindre program, som præcis viser positionen af et tilsluttet joystick. Bruges til at teste et joystick for stor.

Speedtest

Et omfattende program, som mäter hastigheden af disketteredrev og harddisk. Programmer mäter hastigheden for save, load, slett osv. Man kan teste enkelte egenskaber, eller lade programmet lave en samlet test med efterfølgende vurdering af mediet.

DiskSpeed

Måler også hastigheden på eksterne lagrermidler. Målingen gennemføres automatisk med forskellig pufferstørrelse. Derudover kan man indlægge forskellige belastninger på systemet. Derved kan man bla. afsøre, hvordan mediet vil reagere på svær multitasking.

SysInfo

Viser computersystemets sammensætning. Man kan også afsøre mængden af RAM eller tilstedevarselens af en FPU, uden at åbne computeren. Derudover kan programmet måle computerens generelle hastighed, og vise den i forhold til de forskellige Amiga-versioner.

AIBB4

Navnet er en forkortelse for Amiga Intuition Based Benchmarks. Med programmet kan man udføre en række af de traditionelle benchmark-tests, f.eks. Sieve. Resultaterne vises grafisk i sammenligning med de forskellige Amiga-modeller. Her skal man dog være opmærksom på, at den slags tests er rene beregninger, der siger meget lidt om computerens samlede praktiske arbejdshastighed.

Hastighed

Et underkatalog med tre meget enkle programmer til hastighedsmåling. Beregn-primalt finder alle primtal mellem 0 og 1.000.000. Det viser især noget om tilgangstid til RAM-lageret. Vis-primalt beregner først alle primtal mellem 0 og 100.000 og viser dem derefter på skærmen. Det handler om hastigheden for opbygningen af skærbilledet. Fraktal beregner og viser et simpelt fractalbillede. Alle tre programmer mäter, hvor lang tid aktionen tager, og viser resultatet på skærmen. Det drejer sig især om komplekse beregninger med decimaltal.

før kortet en udbøjning på næsten 1 cm på midten. Umiddelbart havde det ikke nogen virkning, kortet fungerede godt nok alligevel; men hvis det havde været købt for mine penge, ville jeg have været nervøs. Man kan selvfølgelig godt skære et stykke af disketterdrevets holder; men det kan da ikke være rigtigt, at computerudstyrt i denne prisklasse skal tilpasses med pladesaks inden brugen.

VXL30 ...

er en løsning i en helt anden prisklasse. Kortet er nemlig "kun" udstyret med en 68030 CPU. Det findes i to versioner med henholdsvis 68EC030 og en "rigtig" 68030 og begge udgaver findes med 25 og 40 MHz. Der er plads til en 68882 FPU; men den var ikke med på det kort, vi havde til test, hvilket man skal tage i betragtning, når man vurderer resultaterne. Den største fordel bortset fra prisen er, at VXL30 kan bruges i alle Amigaer, hvor 68000-CPU'en sidder i en sokkel. D.v.s. de fleste A500 og A2000. Kortet placeres nemlig i CPU'ens sokkel, hvorefter den originale CPU anbringes i en sokkel på kortet. Det lyder ret enkelt; men det kan godt give problemer p.g.a. CPU'ens mange ben og kortets størrelse.

Der kan ikke placeres ekstra RAM på selve kortet; men man kan købe et særligt RAM-kort, RAM-32 med op til 8 MB 32-bits RAM, som sættes sammen med VXL30-kortet.

Fremhæves skal her, at Betafon har lavet en glimrende dansk brugsanvisning til kortet.

Hastighed

Når man skal teste et accelerator-kort er begrebet hastighed selvfølgelig helt afgørende. Spørgsmålet er bare, hvad det er, vi mäter hastigheden af? Er det rene beregninger, tilgang til RAM-lageret, output på skærmen eller diskette- og harddisk. Hastighedsstilksten vil være nemlig helt forskellig på hvert enkelt område. Derfor er det noget vrvøl, hvis der i en annonce står, at et bestemt kort er 30 eller 40 gange hurtigere end en A500. Det kan måske gælde for rene beregninger; men i testen viste det sig f.eks. at hastigheden af disketterdrev er stort set upåvirket af accelerator-kortet.

For at måle hastigheden lavede vi tre meget små og meget enkle programmer. Programmerne ligger på vores test-diskette, så enhver kan sammenligne med sin egen Amiga. Det første program beregner alle primtal mellem 0 og 1.000.000. Det viser især noget om tilgangs-tid til RAM-lageret.

Det andet program beregner først alle primtal mellem 0 og 100.000 og viser dem derefter på skærmen, her er hastigheden for skærmostput afgørende. Det tredje program beregner og viser et enkelt fractal-billede. Det viser lidt om, hvordan kortene klarer komplekse beregninger med decimaltal. Resultaterne fremgår af tabellen. Til sammenligning har vi prøvet med de forskellige original-Amigaer.

Når man ser på tabellen, er der et par ting, som umiddelbart falder i øjnene. Ved programmet, som beregner primtal, ligger de tre 040-kort klart i spidsen. Ikke engang A4000 kan følge med. Årsagen er den højere taktfrekvens, som kortene bruger. Man ser også, at hastighedsforøgelsen er meget stor. Kortene er over 30 gange hurtigere end A500.

Hvis de beregnede resultater også skal vises på skærmen, ser alting imidlertid anderledes ud. For det første er hastighedsforøgelsen meget mindre. Intet acc-kort klarer en fordobling i forhold til A500. Samtidig klarer de nye Amigaer sig virkelig godt. Sels A1200 med den "langsommeste" 68020-CPU er hurtigere end alle 68040-kort. Forklaringen ligger i Amigaens opbygning. Alt hvad der skal ud på skærmen, styres af Denise og Agnus, og

deres hastighed påvirkes ikke af acc-kortene. Derimod giver det nye AGA-chipsæt en klar forbedring.

Med fractal-programmet får vi igen større hastighedsforbedringer; men A1200 og VXL 30 klarer sig relativt dårligt. Det er der dog også en naturlig forklaring på, nemlig den manglende FPU.

Priser

Et andet afgørende punkt er sikker prispræmie. Men det er heller ikke helt enkelt. For det første leveres alle kort i flere forskellige udgaver. Taktfrekvens og RAM-størrelse kan variere, og kortet kan være med eller uden FPU.

Dertil kommer, at de nye Amigaer har bragt priserne i bevægelse. For et halvt år siden kostede alle 040-kort omkring 20.000 kr. Sidén da er priserne til dels halveret. De vejledende udsalgsspriser gælder simpelthen ikke længere. Derfor kan vi kun opfordre til at spørge flere forhandlere inden købet, der er større muligheder for, at gøre en god handel.

Konklusion

Om det kan betale sig, at købe et acc-kort, afhænger helt af, hvad man bruger sin Amiga til. Hvis man kun laver tekstbehandling, vil hastighedsforøgelsen være

uvæsentlig, og man må heller investere i harddisk eller bedre tastatur. Er det DTP eller CAD, der er sagen, vil et acc-kort være en fordel; men det kommer ikke op på siden af A1200/4000. Når det drejer sig om opbygning af skærmbilledet er AGA-sættet nemlig konkurrenceløst godt.

Acc-kortene ligger derimod foran, når det drejer sig om rene beregninger. I praksis kunne det f.eks. være raytracing. Til det kan en A2000 med 040-kort godt være bedre end en A4000. Derudover er kortene selvfølgelig interessante, hvis de er billige nok, og man i forvejen har en ældre Amiga med meget tilbehør.

Men hvilket acc-kort skal man så købe? Hvis man ikke har en harddisk i forvejen, er den indbyggede SCSI-interface et stærkt argument for de to GVP-kort. Dels vil det sikkert alt i alt blive billigere, dels er man sikker på, at acc-kort og harddisk kan samarbejde bedst muligt. I min egen A2000 har jeg allerede en GVP-harddisk. Derfor ville jeg nok vælge Fusion-Forty. Men i den sidste ende afhænger det selvfølgelig af prisen, og det er som sagt et helt åbent spørgsmål for tiden.



Hastighedsresultater

	Beregning-Primtal	Vis-Primtal	Fraktal
A500	41,70	330,32	317,10
A3000	4,34	242,38	54,66
A1200	10,80	151,88	120,39
A4000/40	1,75	110,76	21,66
GVP A530	2,74	211,56	45,68
VXL30	2,84	311,14	141,98
FusionForty	1,22	260,20	20,70
GVP G-Force 040	1,12	210,46	18,98
Progressive 040	1,24	262,70	23,76

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE

LÆSERMARKED



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2-3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på en dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger. Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge. Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongengade 72, 1264 København K

DET ELEKTRONISKE PUSLESPIL

Har du nogensinde prøvet at lægge et puslespil, for derefter at finde ud af, at der mangler en brik? Løsningen hedder puslespil på computeren. Vi tester over tyve af slagsen.

Af Jakob Sloth og Christian Sparrevohn

Der er nu ikke noget bedre end et godt, gammeldags puslespil med et havnemotiv fra Milano. En masse blå brikker, kun adskilt fra hinanden af de ganske få forskelle, der gør, at de passer sammen på een, og kun een måde.

De fleste har perioder, hvor de lægger puslespil - men også lange perioder, hvor de ikke gør. Det er for tidskrævende og navnligt for pladskrævende, og løsningen er ofte en lille smule tilfeldig - man er tit nødt til at prøve en lang række brikker, før den rigtige endelig klikker på plads.

Der har været gjort mange forsøg på at parre puslespillets enkelthed med noget mindre tilfeldigt og mere handy, og det perfekte resultat har så afgjort været Rubiks-terningen. Nu kunne man pludselig få halve og hele timer til at gå med at vride og dreje, så de 26 klodser igen kom på plads. Her var ingen tilfældighed - det hele var streng matematik, mekanik - og logik.

Computeren det bedste værktøj

Logik! En størrelse som computere er verdensmestre til. Der er simpelthen ikke noget værktøj, der er bedre til at "forstå" et logisk regelsæt, for derefter at opstille en matematisk legeplads for folk med glæde for kombinatorik. Derfor har en af de ældste former for spil da også altid været "puzzle-games" - avancerede puslespil, der kan være meget forskellige, men som samlet udråber en hyldest til kombinatorik og logik. Her er ingen action, her er ingen abstrakte gæder, der skal løses - her er spillerregler, og et mål der skal opfyldes.

Mange pusle-spil til computeren

Der er kommet mange, især af Tetris-skolen. Det vigtigste er sjældent udførslen, måske snarere tværtimod. Grafikken må ger-

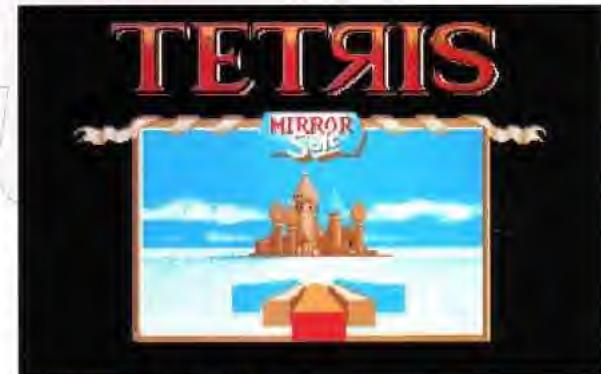
ne være sparsom - det vigtigste er nemlig selve mekanikken mellem puslespilletts brikker. Forstår man den til fulde, kan man mestre spillet. Indtil det sidder fast, famler man lidt i blinde.

Et godt elektronisk puslespil er der, der kombinerer simple regler med avancerede muligheder. Det kan f.eks. være brikker, der er simple geometriske former, der har simple regler for bevægelse, men som sat sammen giver uoverskuelige variationer af de simple regler. Det er det, der gør et spil som Klax så underholdende.

I den følgende artikel vil du støde på mange "puzzles" du ikke har hørt om før. Genrens problem har altid været et hemmelige image, der har gået ud på, at spillene er skrevet af bebrillede programmører med fedtet hår - og at spillerne er på samme måde, nemlig skolens matematikgenier. Det passer ikke. Alle mennesker kan lide at kombinere, og man behøver ikke at kunne matematik.

Under alle omstændigheder har det betydet, at der kommer færre og færre, men at der til gengæld også bliver lavet PD-versioner af spillene. Det vigtigste er jo ideen, og næsten ethvert af nedenstående spil kan kopieres af en programmet med lidt ferdigheder i AMOS. Flere af spillene skal nok findes i tilbudskurvene hos din lokale softwareforhandler.

Men check før du køber. Et dårligt puslespil er simpelthen ikke værd at bruge penge på. Er de grundlæggende mekanismer ikke i orden, kan man godt glemme det. Og derfor har vi støvet følgende titler af, så DU også kan finde ud af, hvilke af dem, der mangler brikker - og hvilke der kommer til at koste dig mange timers sovn i fremtiden.



EN BRIK AD GANGEN-SPILLENE

I den følgende kategori finder du alle Tetris-spillene og Atomino. Grundprincippet er måske det mest simple i hele computerspilsverden: Du får en brik, og skal passe den ind i den sammenhæng, der i forvejen er på skærmen. Pakker du ikke dine brikker så godt, at der er plads til alle nye, er spilleren forbi. Men opfylder du betingelserne, vil de gamle brikker forsvinde og give plads til nye - og du kan spille i en uendelighed! Det betyder nu ikke, at det er helt let... til tider svarter det til at lægge et puslespil ved at lægge een for een - i tilfældig rækkefølge.

Tetris (Microsoft)

Hvis der skal peges et spil ud, der mere end noget andet har forstået at ødelægge hårdt arbejdendenes moral, må det være Tetris. Stort set alle kender det, og stort set alle har prøvet at spille det helt ud i de små nattertimere - eller for den sags skyld det meste af en arbejdssdag på kontoret.

Spillet foregår i en "brønd", hvor brikkerne kommer dumpeende een for en. Der er syv forskellige slags at vælge imellem, og du kan rykke og dreje den falde-

de brik, indtil den når bunden - eller nogen af de andre, der allerede ligger der. Det gælder om at undgå at lave for mange "huller" - for er der for mange af dem, forsvinder de gamle brikker ikke, men medfører, at din byggeri arbejder sig højere og højere op. Når det toppen, er spillet forbi. I denne originale Tetris-udgave kan du, ligesom i mange senere, vælge at se den næste brik, der kommer. Det gør det lidt mindre tilfeldigt, men giver som regel også flere point.

Mange firmaer har lavet Tetris-versioner, der oprindeligt blev udtænkt af en russisk programmør. Og da ideen er så simpel, er der blevet lavet en masse PD-versioner med forskellige raffinementer, som f.eks. mulighed for at spille to på skærmen på samme tid. Flere har også fundet på at sætte ekstra forhindringer i vejen for spilleren, men det bryder med spillets ide.

Meget kan idag IKKE betale sig at købe Tetris - mange af PD-versionerne er langt bedre, og den bedste vi kender til, hedder Twintris (som iovrigt var på DNC's forside-diskette i nr 5/93!). Men Tetris-ideen er måske den mest

geniale nogensinde i computerspillets spændende historie - kender du det ikke, gælder det om at få fat i det - ikke i morgen, men i dag!

OVERALL: 94%

Super Tetris (Spectrum Holobyte)

Spectrum Holobyte kunne godt se, at der var penge i Tetris. Derfor lavede de en opgraderet version, der indeholder ægte russisk grafik og lyd, samt nogle små sjove ændringer. I Super Tetris skal man nemlig arbejde sig nedefter, ogjerne de brikker, der ligger der i forvejen. Til det formål får man bl.a. bomber, når man har lavet en "linje". Dem kan man så bruge til atjerne nogle af de brikker, man har anbragt forkert. Det er også muligt at få forskellige bonusser undervejs, der kan gøre spillet lettere, og vigtigst er her et tilskud af brikker. Man har nemlig kun et vist antal brikker i Super Tetris, og man skal absolut holde tungen lige i munden. Det er et gennemført produkt, der bl.a. giver mulighed for at spille to med eller mod hinanden - i samme "brønd", og det kan give mange sjove situationer. Men generelt bryder det med den smukke enkle ide, og selvom det er skægt, er det alligevel ikke helt så godt som den oprindelige.

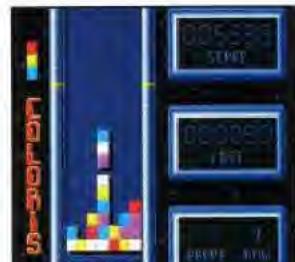
OVERALL: 90%

Wordtris (Spectrum Holobyte)
Et skoleksempel på hvordan den her slags IKKE skal gøres. Der falder bogstaver ned fra himlen, og med dem skal man danne engelske ord som i et Scrabble-spil. Kan man ikke umiddelbart danne et ord, ryger det ned i en slags buffer, og dukker så kun op til overfladen, hvis bogstaverne ovenover forsvinder. Problemet er imidlertid, at der også kan laves ord i bufferen og at spiller kan så mange ord, at man slet ikke kan forudsige handlingen. Det bliver rent tilfældigt, og man er ofte bare passiv og undrende tilskuer til, at en masse brikker forsvinder, fordi man pludselig startede en kædeproces, der faktisk dannede 7-8 ord. Spiller har sine lyspunkter og er flot lavet, men konceptet er en dødssejler.

OVERALL: 51%

Coloris (Ave Soft)

Der er heller ikke meget grå ved Coloris. Spiller ligger tæt op af Tetris, men istedet for brikker med forskellige former, er alle brikkerne ens: en afslang sag på tre felter, der hver har deres farve. Trækker er så at lægge den afslange bri et sted, så de tre felter kommer i nærheden af andre felter med samme farve. Kommer tre felter med samme farve ved siden



af hinanden, forsvinder de nemlig.

Det lyder måske halvsvært, men i virkeligheden er det pårellet. Nogen gange stiger tempoen lidt, mens det bliver aldrig mere uoverskueligt end at man kan holde brønden ren for brikker i store dele af spillet. Coloris er simpelthen for dårligt gennemtækt, og det er slet ikke noget for dig.

OVERALL: 34%

Block out (California Dreams)



Brikkerne falder stadig fra himlen i tilfeldig rækkefølge... og i Block Out falder de ind i skærmen, ned

i et dybt hul. Før de geometrisk formede klockser rammer bunden bør du som altid flytte og vrude dem, så de passer bedre ind i spækkene og forhåbentlig danser et ubrudt lag, der forsvinder i en sky af point. Til det formål kan du hampe på 10 forskellige taster. Ti.

Tetris i tre dimensioner er mere end én gang sværere end Tetris i to. Fire taster flytter brikken, mens seks andre roterer den frem og tilbage om x-, y- og z-akser. Hvis systemet lyder avanceret, er du helt med. Tasterne driller selv efter længere tids spil, og det er tit svært at se, hvordan brikkerne er formet, fordi de kun er tegnet med hvide streger.

Block Out formår ikke at tænde Tetris-ilden for alvor - på trods af tre forskellige set brikker og masser af parametre, der bare venter på at blive pillet ved. Spillet er lidt for indviklet, og grafikken er simpelthen ikke klar nok. (Lyden er bare mangelfuld).

OVERALL: 52%

Faces (Spectrum Holobyte)

I Faces regner det med fintsnitte hoveder af kendte og ukendte berømtheder. Din opgave er at lave ansigter som dem du ser på gaden hver dag, dvs. nogle hvor næsen sidder over munden og et lille stykke under øjnene. Begynd med en hage, slut af med en pan-

de, og hele fjæset forsvinder sammen med nogle af de brikker, du sikkert har anbragt forkert tidligere.



Ansigtsgelen ser på ud, men den er ikke særlig sjov at deltage i. De skiveskærne pasforsos falder to ad gangen, og der er kun fem stakke at placere dem i. Derfor er man alt for tit tvunget til at ødelegge det for sig selv, og derfor er det umuligt at udvikle sublime teknikker som i det originale Tetris. Faces kan du godt undvære.

OVERALL: 40%

Atomino (Psygnosis)

"Der er altså sådan et bræt, og så er der sådan nogle atomdimser, der falder ned i et nedløbsrør, og som du skal putte op på brettet, sådan at du laver sådan nogle molekylenogen, og det er lidt ligesom at lege med Lego. Nogle af atomdimserne kan kun hænge sammen med én anden atomdim, men nogle af de andre, de er vist nok gule, kan hænge sammen med flere."

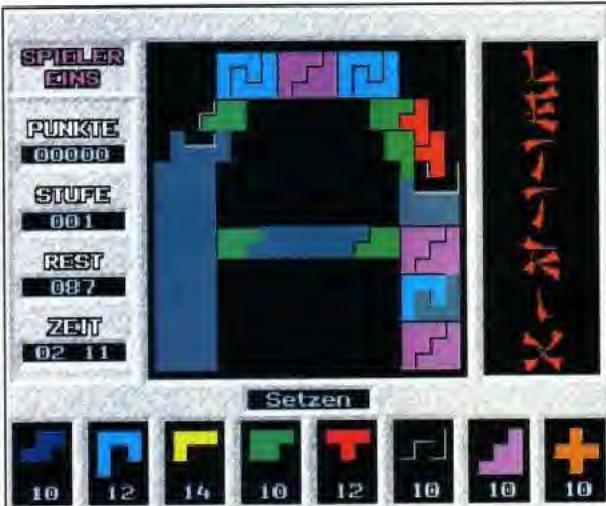
DE KLASSISKE PUSLESPIL

Sådan nogle har du nok prøvet før, ved spisebordet sammen med mor og far. Det klassiske puslespil indeholder hverken komplicerede regler eller smarte gimmicks. Der er fri valg i kassen med brikker, og så skal du ellers samle dem, så der dukker et eller andet billede frem; helst det på kassen, hvis der altså er en. I legojsburkene fås de med alt fra 32 brikker (Bamse og Kylling) til 2500 (fortovscafe i Paris), og du kan selv bestemme, om du vil lægge dem på tid.

Lægger du i stedet brikker på skærmen, skal computeren nok sørge for at agere stopur - helt af sig selv.

Lettrix (Software 2000)

Otte ensfarvede brikker med forskellige former, de tre importeret fra Tetris, spiller hovedrollerne i Lettrix. Uret begynder at tælle ned, så snart computeren afslører den ramme, du skal fylde med brikker. På de første baner er rammerne godt besat i forvejen, men senere hen må du selv fyldje broderparten. Det er tit svært at få puslespillet til at gå op uden sorte huller i krogene, men du kan lægge, rotere og fjerne brikker så uhæmmer, du lyster, indtil det sidste sekund er



blast væk fra urets LCD-ansigt.

50 gode baner med koder for hver femte, klar grafik og en rimelig melodi gør Lettrix til et fornøjeligt bekendtskab. Ikke ander end et simpelt puslespil, men udfordrende og veldesignet fra første til sidste C-kommando.

OVERALL: 81%

men med hele fire, og det gælder om at lave en molekyldims uden løse ender, for så forsvinder det hele, og så får du point."

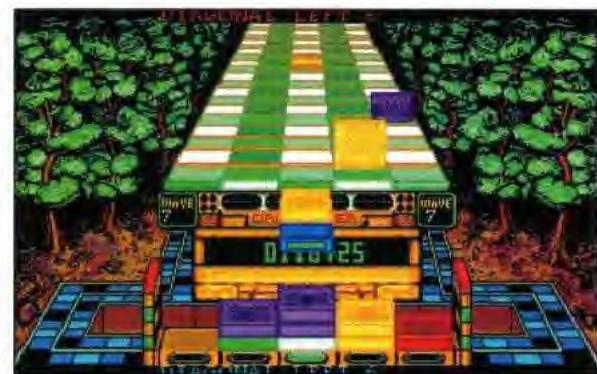
Sådan forklarede Albert Einstein konceptet bag Atomino kort før sin død, og han havde fuldstændig ret. Du kan vælge bare at spille los, og så lade computeren skru op for hastigheden efterhånden, eller du kan gå i gang med alle banerne og lede efter kodeord, så du ikke skal starte forfra hver gang. Begge dele er kedeligt.

Atomino er lidt for simpelt og lidt for tilfældigt til at stimulere andet end gabemuskulaturen, og hverken grafik eller lyd formår at holde øjnene ved skærmen.

OVERALL: 32%

Klax (Tengen)

Ideen til Klax kommer faktisk fra en arcademaskine, og præsentationen er da også bedre end i de fleste spil af denne type. Handlingen er tydeligt inspireret af Tetris og Coloris: En samling kasser kommer hoppende hen af et transportbånd, og det er din opgave at sørge for, at de lander i de rigtige huller for enden af båndet. Hver kasse har nemlig en farve, og hvis den lander et sted, hvor den dannet en lodret, vandret eller diagonal linje med andre kasser af samme type, forsvinder alle dem, der er med i linjen. Det kaldes en Klax. Særlige jokerbrikker har mulighed for at indgå som en hvilken som helst farve, og kan derfor danne mange klax'er.



Klax er så afgjort et af de puzzle-spil, der er bedst skruet sammen, og bedst programmeret. Hverbane sætter nye og svære mål (lav 5 diagonale klax'er, lav 7

dobbel-klax'er) og det hele er en ganske kærkommen variant af Tetris.

OVERALL: 85%

ET OMVENDT PUSLESPIL

Nogen puzzle-spil er faktisk det direkte modsatte af et rigtigt puslespil - istedet for selv at lægge brikkerne, er det snarere som om man ændrer det billede, der legges efter. Man er med andre ord kun med til at styre handlingen indirekte, og man manipulerer omgivelserne mere end at dirigere det, der egentlig sker.

Typisk er det, at man lægger rammerne fast, og så sætter handlingen igang - det gør, at spillerne i denne handling ikke er det mindste tilfældige, men snarere kræver, at man er forudseende, og at man præcis ved, hvad de forskellige ting i spillet kan gøre. Er det uklart eller uoverskueligt, er konceptet godt på forhånd.

The Incredible Machine (Sierra)

The Incredible Machine er helt klart et spil, der appelerer til opfindertypen. Hverbane består af en lang række remedier, såsom trampoliner, mus i løbehjul og bolde. Du får et mål ("Få bolden til venstre til at lande i kurven til højre", eller "Punkter de tre øverste balloner"), og ved at placere løse dele på bestemte steder i maskinen, skal du konstruere din maskine så godt, at målet bliver opfyldt, når maskinen startes. Er der noget galt, må du justere og finindstille indtil det hele kører som der skal, og du kan gå videre til næstebane. Der er snesevis af forskellige ting, heriblandt lyspærer, brændeglas, snore og cyklende abet, og det hele er meget morsomt, afvekslende - og temmelig svært på de senere baner. Du får brug for alle dine Storm-P. talenter, og skulle du blive rigtig grebet, kan du i "Free-style"-modus lave din helt egen hypereffektive musefælde eller fluesmækker.

OVERALL: 88%

med. Din rolle er derfor at anbringe ventilatører og trampoliner, så Bill, når han bliver skudt afsted med et katapult-sæde, ved egen hjælp kan hoppe og blive blæst hen til sin destination. Det er ikke helt nemt, og hverbane skal prøves lidt for mange gange, indtil man kan forudse handlingsforløbet, når Bill bliver sendt afsted. Det hele ender meget nemt i ketchup, men Bill's Tomato Game er både underholdende og lidt frustrerende. Gudskejov folger der en lille pose Heinz tomatketchup, og så glider det lidt nemmere ned.

OVERALL: 78%



Tilt (Genias)

Det her er noget af det mest tåbelige, vi har set. Det er faktisk en slags flipperspil, men hvor banen ikke ligger fast, hvor flipperne ikke bryder ret meget, og hvor bolden ikke nødvendigvis falder ned. Baggrunden er nemlig delt op i en masse små stykker, som alle indeholder en lille del af en kuglebane - og alt efter hvordan du skubber dem rundt, vil kuglen så trille på bestemte mader. Det er selvfølgelig så et sted, hvor den skal havne, men det er alt for uoverskueligt og uovervejet. For baggrunden er bygget op som et af de kendte spil, hvor man har 15 felter og et tomt, som man så bruger til at rykke de andre med - problemet er bare, at du her har 60 felter, og mens kuglen drøner rundt i den ene ende, kæmper

du en brav kamp for at få huller derover uden at ødelægge for meget af det, du allerede har lavet. Det er som at skulle lave Rubiks-kerningen i mørke, så hvorfor gør du ikke det istedet?

OVERALL: 25%



Logical (Rainbow Arts)

Logical er nydeligt lavet, flor sat sammen og med et rimeligt godt koncept. En strøm af kugler i forskellige farver kommer rullende, og du skal dreje en slags "opsamlingshul", der kan gribe dem. I hvert hjul er der plads til fire kugler, og mellem hjulene er der baner, så en kugle kan trælle over til et andet hjul. Målet er at få fire af samme farve i hvert hjul, og når det er sket tilstrækkelig mange gange, går du videre til en andenbane, hvor systemet af hjul er lidt mere kompliceret sat sammen.

Det lyder måske meget nemt, og det er det også i starten. Samtidig er lyd og grafik så godt lavet, at spillet har en mere umiddelbar appell end mange andre puzzle-spil. Men det holder ikke spilleren helt så godt fast. Man bliver for hurtigt træt af at sidde og dreje hjulene - kommer man først ind i en rutine er det nemlig let nok, og så er det ikke interessant at vente på, at computeren skal meddele, at man har lavet nok. Ellers god ide.

OVERALL: 73%

Locomotion (Kingsoft)

Rangerterrenet ses gennem en kredsende mæges øjne, og jernbanesporene snor sig som kopulerende slanger mellem skiftespør og remiser. Med ujævne mellemrum ruller Matchbox-store godsvogne frem af remisernes mørke og ligeud efter skinnerne, kun stoppende for rodt lys. Hver godsvogn har en



destinationsseddel klæstret på siden, og du skal sørge for, at varenne når frem til den rigtige remise i hel stand.

Du: rangermester, ikke togfører. Dit eneste væben er skiftesporene. Lykkes det dig at bringe et vist antal godsvogne i sikkerhed, for den tunge diesel eller ambulancerne slipper op, flyver mågen videre til næste rangerterræn. Efter nogen rids arbejde får du koder, så du ikke skal starte helt forfra, hver gang vognene iscenesætter deres egne actionfilm.

Og det gør de tit, for Locomotion kræver en sikker omend bleg hånd og fuld koncentration. Her er masser af udfordring, klar grafik og togede lyde - og naturligvis en terrændesigner.

OVERALL: 87%

Boston Bomb Club (Silmarils)

Det her må vist være Silmarils' første titel, og det bærer også lidt præg af. Spillet er temmelig vanvittigt, og er ridsfordrevet i en mærkelig klub af gamle mænd med granatshok. De sen-

der nogle bomber ud på enbane, og forsøger at lade bomber med så mange pointbrikker som muligt, inden den bliver sendt til detonation. Du manipulerer de forskellige dele af banen ved at dreje dem eller ved at sætte små spærringer på, som ændrer bombens kurs, og i det store hele er det skægt. Det sker bare ikke helt nok, og det er ikke enkelt nok til virkelig at kunne fastholde interessen.

OVERALL: 74%



PILLESPIELLENE

Glem alt om brikker, der svæver ned fra det høje, eller brikker, der ligger i kassen og bare venter på at blive samlet op. I pillespillene er alle de medvirkende klodser med på brættet fra første sekund - de ligger bare forskert, og din opgave er at rokere og sortere efter underlige regelsæt.

Rubiks terning med alle de genstridige facetter i forskellige farver og rammen med de femten nummererede kvadrater, der skal skubbes i rigtig rækkefølge, et klassiske pillespil fra den virkelige verden. På den flimrende skærm er de digitale variationer over remært noget nær uendelige.

knap og selvfolgelig masser af koder, så du ikke skal begynde ved Adam og Eva hver gang. Og a propos Eva: det er både, usexede japanske piger og samplede lolitastemmer sammen med typisk arcade-musik fra start til slut. Gen'X er et solidt pillespil, bare man indtager det i beherskede doser. (Eller er lidt småpervers).

OVERALL: 76%

mindst ved den kendsgerning, at det har en baggrundshistorie. En ond professor har lavet et apparat, der kan dele altting op i små kasser og skiller det ad - og du skal nu rykke tingene på plads igen. Til den opgave er du blevet formindsket, og din mission er nu at rejse rundt i mini-størrelse og samle alt det, der er blevet skilt ad. Du kan skubbe eller bære brikkerne efter bestemte roller, og det overordnede mål på hverbane er at få fyldt skablenen ud. Lykkes det, vil kasserne igen blive åbnet, og du kan se, hvad du

ikke må røre. Men hovedgenren er helt klar puzzle, og her er Devious Design's staf afgjort et af de bedste spil, vi har set.

OVERALL: 84%



Swap (Microids)

Skærm'en er et mosaikgulv. Peg og klik, så bytter stenene plads, to og to. Hvis to ensfarvede sten rører hinanden, forsvinder de. Når mosaikgulvet er ryddet, har du vundet, og så kommer du tilbage til menuen. Her har du masser af håndtag at trække i. Bestem antallet af forskellige farver, vælg stenenes form, vend timeglasset og hyg dig med de sidste fem ikoner.

Swap er hyggeligt nok, når det virkelig regner, men man slukker altid ved første tegn på opklaring. Manglen på deciderede baner er et alvorligt handicap, og selv om grafikken er klar (og kedelig), er lydeffekterne skrækkelige - begge to.

OVERALL: 41%



Gem'x (Kaiko)

Bunker af farvede krystaller ligger til højre og venstre i computerens forkantede udsalgsvindue. Med din hjælp skal stakken til venstre springe ud i en troværdig kopi af stakken til højre. Krystallerne findes i fem farver, og hakkeordenen er klar. Rød er bedst, så grøn, blå, lilla, gul og til sidst tom luft. Et klik på en krystal sender den to pladser ned ad hakkeordenen, så blå for eksempel bliver til gul. Samtidig bliver krystallerne lige overoven, nedenunder, til venstre og til højre rykket én farve ned.

Der er 416 baner, stopur, et begrænset antal træk, en ups-

egentlig samlede. Der er også en smule action i spillet, for rundt omkring flyver hænder, som du

Devious Designs (Image Works) Devious Designs er et meget flot og arypisk puzzle-spil. Ikke

The Power (Demonware)

"I've got the power" synger Snap i højtalerne. På skærm'en foregår

Fortsættes side 55



NYE SPIL til forærings priser!

Ring og meld dig ind i AW's MILLIONÆR KLUB. Så giver vi dig altid markedets bedste priser på de fedeste spil nyheder!!!

B17 Flying Fortress	285,-	Waxworks	269,-
Body Blows	209,-	Zool AGA	179,-
Chaos Engine	223,-		
Civilization	275,-		
Combat Air Patrol	269,-		
Desert Strike	265,-	Alien 3	
Gunship 2000	285,-	A.T.A.C	
Historyline 1914	299,-	Apache	
Humans	299,-	Crusaders of the dark savant	
Indy 4: Adventure Game	325,-	D-Day	
KGB	265,-	Darkmere	
Legends of Valour	265,-	Dogfight	
Lemmings 2: Tribes	229,-	Flashback	
Nick Faldo's golf	304,-	Int. Rugby Challenge	
Nigel Mansell AGA	229,-	Legacy of Soracil	
Pinball Fantasies	299,-	Make A Break	
Plan 9 Outer Space	219,-	Space Hulk	
Premiere Manager	227,-	Spelljammer	
Street Fighter 2	230,-		
Superfrog	213,-		
Walker	229,-		

Kommende nyheder

- Alien 3
- A.T.A.C
- Apache
- Crusaders of the dark savant
- D-Day
- Darkmere
- Dogfight
- Flashback
- Int. Rugby Challenge
- Legacy of Soracil
- Make A Break
- Space Hulk
- Spelljammer

Bemærk: Vi fører også PC-spil

Ring igang
vores nye
spil katalog

Alle de gamle spil fra vores hylder skal væk!
Ring og hør om dit favorit spil er imellem.

Uanset pris nu kun 150,-



AGA Version

995,-



Næste Version

695,-

Selvfølgelig behøver det ikke at gå så galt, men en uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore værksted enhver Amiga reparation. Ring og hør.



AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 51 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringsstid, aktuelle priser o.lign. får du på 8616 5111.

OMBYTNINGSVÆRER: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 51 11 for godkendelse. Varen uden godkendelses nummer (GNR#) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original unekskadig indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tilføres vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nægtig pris.

RETURVARER: Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadig indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tilføres vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klargøring.

FORBEHOLD: Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrukt (plombering på forlangende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

Amiga 1200

Amiga1200 er afløseren for de gamle Amiga serier. De nye AGA grafik chips (262.000 farver) bevirket, at Amiga 1200 er blevet endnu hurtigere at arbejde med. A1200 er fra starten forsynet med 2MB grafik hukommelse, og kan udvides med 8MB fastram oveni. Består af en 16MHz 68020 proce-



ssor med option for co-processor. Samtidig er AT/IDE harddisk controller monteret i alle modeller (også mulighed for fabriksmonteret harddisk).

3995,-



Pr. stk. 200,-

Vi har selvfølgelig masser af andre varer på lager, søger du noget du ikke lige kan finde i vores annonce så ring til os.

★ Amiga ★

A600	2.795,-
A600/40HD	4.495,-
A1200	3.995,-
A1200/85HD	6.990,-
A4000/040	18.995,-
A4000/030	11.995,-
CBM 1940	2.695,-
CBM 1942	3.295,-



REAL 3 D
Version 2.0

Intropris 4.444,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. & By: _____

Kn.nr.: _____ Tlf.: _____

Betaling: Check Efterkrav

Produkt: Ant. Pris Total

Kuponpen sendes til: 6/03 DMC Under over 5kg 28,-/64,-

Amiga Warehouse Værdi (over 3000 Kr) (35,-)

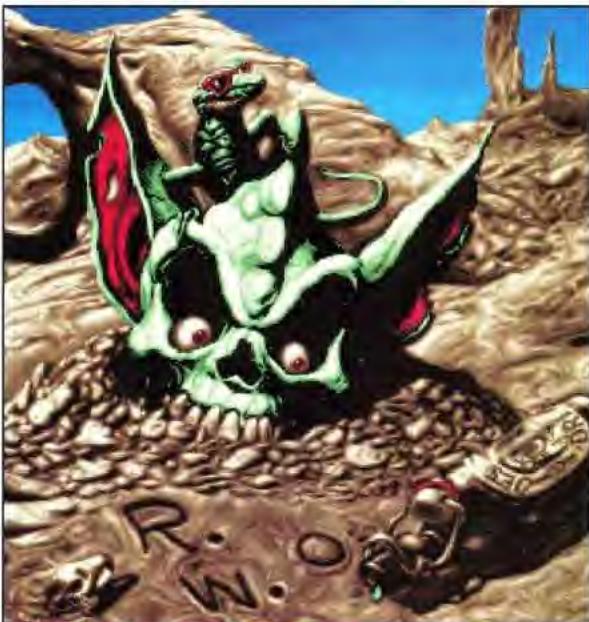
Finlandsgade 25 , 8200 Århus N Etterkrav 17 Kr (17,-)

Tlf. 86166111 Fax: 86166102 Beløb alt:

Stort demo-

I påsken var der igen et stort internationalt demo party. Denne gang var det de norske grupper Crusaders og Exile der inviterede til The Gathering '93

Af Mads Pedersen



Et eksempel på den gode grafik i Desert Dream



3. pladsen i grafik-konkurrencen gik til Sauron/Static Bytes for billede "Freak".



Cobra/EON klarer 2. pladsen hjem på en rigtig god ide!

til Lemon., og Dan, der havde kodet introen, kunne rejse hjem til England med en Amiga 600HD i kufferten.

Musik-konkurrencen

Musikkonkurrencen er som regel en noget tam affære pga. af alt for dårlige lydforhold. Men ikke denne gang. Professionelle lydteknikere havde sorget for lyd i absolut topklasse, og det gjorde at musikkonkurrencen for en gangs skyld var værd at overvære.

Der var indleveret rigtig mange musikstykke til konkurrencen, så en jury havde udvalgt de 15 bedste stykker, der blev spillet i deres fulde længde.

Det var rigtigt mange gode kompositioner imellem, varierende i stilart fra Jazz og stille ballader til det vildeste techno, så det var næsten umuligt på forhånd at sige hvem vinderen ville blive.

Vinderen af 1. præmien, et 40 Mhz acceleratorkort, blev Vinnie fra gruppen Spaceballs med sin "Jammin' Cindy", et jazz-præget stykke musik, der bliver bedre jo flere gange man hører det. Nuke / Lemon. besatte 2. pladsen skarpt forfulgt af B.I.T. fra gruppen EON.

Grafik-konkurrencen

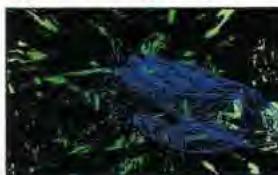
Igen havde en jury udvalgt de 15 bedste billeder, og de blev så vist på stor-skærmen.

Der var ikke færre end 7 billeder som var næsten lige gode, og det trak op til en meget spændende afgørelse. Vinderen blev Archimage fra gruppen Andromeda med "The Dryads", et teknisk meget flot billede, og førstepræmien på et ægte 24-bit grafik kort var holdt fortjent, Cobra /

internationalt party



Title-billedet til "Speed", en helt igennem underlig demo.



Sim Productions er tydeligvis blevet inspireret af Virtual Reality sekvenserne i filmen The Lawnmower Man.



Desert Dream - En anderledes dot-rutine!

GRATIS DEMOER

I denne måned ligger følgende demoer på COM-BBS:

- "Desert Dream" - Kefrens,
- "Speed" - Sim Productions,
- "Mobile" - Spaceballs, "The Official Eurochart 20" - Static Bytes.

Hør du ikke et modem kan du også rekvirere dem på denne adresse, men så koster det lidt i administration:

Mads Pedersen
Skolegade 3, 8850 Bjerringbr.
HUŠK! Mark kiversten:
DNC-DEMO

Priser:
Demo 0 kr. (GRATIS)
Disk+kopiering 15 kr./disk.
Forsendelse 5 kr.

EON med billedet "Pencil Dragon" og "Freak" tegnet af Sauron / Static Bytes besatte hhv. anden- og trediepladsen.

Demo-konkurrencen

Demokonkurrencen var som sædvanlig den konkurrence som alle spændt ventede på om med intet mindre end en Amiga 4000 som forstørrelse må man jo sige at motivationen skulle være i orden. På forhånd havde grupperne Spaceballs, Kefrens og Sim Productions bebudet at de ville stille med demoer til konkurrencen, så det tegnede til at blive meget spændende.

Og det var Danmark...

Da alle demoerne var blevet vist var der ingen tvil om hvem der skulle have besvaret med at slæbe en Amiga 4000 med hjem. Den danske gruppe Kefrens' demo "Desert Dream" var simpelthen klasser over de nærmeste konkurrenter og sejren var fuldt fortjent.

Anderden pladsen gik til den tyske gruppe Sim Productions med demoen "Speed", en demo som er mildestalt besynderlig. Demoen varer nøjagtigt 3 minutter og fylder ikke mindre end 3 (TRÉ!) disketter. Det er tale om en markeligt kombination af animation og forudberechning, og der er tydeligvis hentet inspirati-



The Dryads tegnet af Achimage/Andromeda. Sådan vinder man en grafik-konkurrence!

on fra filmen The Lawnmover Man.

Trediepladsen gik, ikke overraskende, til Spaceballs for demoen "Mobile - Destination Unknown". Mobile er baseret på samme rutine som State of The Art, men alligevel er de to demoer meget forskellige. Mobile er en mere stille demo, og med et genialt stykke musik, lavet af Audio-monster fra gruppen Melon

Dezign, er der skabt en helt speciel stemning som gør demoens værdig til placeringen som nummer tre.

The Gathering 1993 var en af de bedste demokonferencer nogensinde. Hele arrangementet virkede meget professionelt og gennemført, og omgivelserne var perfekte.

møn, også har lavet musikken, og selvom musikken i sig selv ikke er den bedste, glemmer man helt dette når man ser hvor godt den passer til demoen. Oven i dette design kommer nogle nye og revolutionerende rutiner som bl.a. fyldt-dot-vector, zoom af 16 farver billede og en utrolig hurtig glenz-cirkel rutine. Til en god demo hører også god grafik, det havde Kefrens' grafiker R.W.O. der ligger nummer 3 på The Official Eurochart, leveret.

Til spørgsmålet om hvem der skulle have 4000'eren var svaret først at den skulle selges, men da Ventian, en af gruppens kodere, havde fået fingrene i "kassen" ville han ikke give den fra sig igen og nu bliver det ham der må leve med at have en A4000 til at kode gruppens næste demo "D.A.N.E." på.

Desert Dream fylder 2 disketter og kan køre på alle Amiga'er med 1 Mb RAM.

Amiga-Expo'93

Til de læsere, som ikke nåede at skaffe blot en enkelt af de attraktive Amiga-Expo-bileetter (men også til alle de øvrige), har vi her lavet en lille stemningsrapport.

Af Thomas Ellegaard

Ja, så var det efter Amiga-Expo'93-tid, og vi sad og spillede med alle vores kære læsere (bl.a.). Ind imellem fik vi også tid til at skrive lidt til blader på de nye Amiga-1200'er, allervenligst udlånt af Commodore. På førstedagen (fredagen) var det rimeligt varmt, og vi sad alle og svedte, især Sparrevohn, da han var rimelig nervøs for, en gang skyld, at tæbe i i 'Kick-Off' til de besøgende (men bare rolig kære læser, det blev til sejre på hele 6.0, 4.0, osv. så det så ikke umiddelbart ud til at han havde problemer).

De forskellige stande

Hovedsagligt blev der umiddelbart (altså udover 'Kick Off' og 'Sensible Soccer' med Kim Vilfort, læs om dette senere i artiklen) spillet 'The Chaos Engine' og 'Alien Breed 92', 2 megafede spil, som (blandt mange andre) i anledning af udstillingen, selvfolig kunne købes til spotpriser. Høre af vore læsere (bla. Carsten og Henrik) har udtrykt ønske om, at vi opretter en brevkasse, hvor netop du kan få hjælp i et spil, hvor du sidder fast. Såremdette er et udbrædt ønske blandt vore læsere, vil vi naturligvis kraftigt overveje dette.

Men nu er det jo ikke kun spil, der blev solgt billigt på udstillingen. Også meget tilbehør kunne fås for en billig penge. Bla. kunne man købe det meget roste joystick 'Competition Pro Star' for blot omkring de 150 kr. (normalpris ca. 280 kr.).

Safe-Hex havde også en stand, hvor de selvfolig havde medbragt deres allermyeste viruskiller-disketter. Disse kunne anskaffes for den nette sum af 30 kr. pr. stk., hvilket nok var værd at overveje, hvis man synes man har haft underlige problemer med sin harddisk eller lign.

Vore læsere

Det umiddelbare indtryk af vore læsere var meget positivt. De fleste af dem var uhvye nysgerrige. Mange havde gode forslag til, hvordan blader kunne forbedres, og kritik var der selvfolig også. En (Martin) synes eksempelvis, at demo-sektionen var særlig fed, men som han selv pointerede, kunne det måske skyldes, at han selv var (eller nærmere: havde været) aktiv indenfor demo-produktionen i Danmark. Hans gruppe var ikke så aktiv lige for tiden, hvorfor man ikke har hørt så meget til gruppen i blader, men han synes dog, at 'Mads Pedersen', der jo som bekendt er bestyter af demo-sektionen i

DNC, dækker demo-markedet på en ganske udmarket og tilfredsstillende måde

Fodboldspil

Ja, så kan vi jo ikke komme uden om det. Fodboldspil på storskærmene. Efter i en halv times tid at være blevet trænet (læs: nedslaget) af den nogenlunde godt trænet Christian Sparrevohn på en computer på DNC's stand, blev Kim Vilfort nadelstøt kastet op på scenen, hvor han blev konfronteret med de vilde horder af spillefreaks, der da 'sagens' kunne udspille Vilfort. Men, så nemt var det nu heller ikke, for selvom Vilfort ikke havde trænet så farfærdligt meget, så gav han dog aldrig op. Selv når han tabte, eller fik uafgjort, var han stadig ved godt humør, og fortsatte fuldstændigt ufortrødent sin kamp mod overmagten (ligesom vi jo også kender ham fra landskamperne). Kampene blev spillet med 'Sensible Soccer', som af de fleste anses for at være ALTERNATIVET (læs: AFLØSEREN) til 'Kick Off', men okay, det er selvfolig et spørgsmål om smag...<

Lørdagen

Der blev etter spillet videre på DNC's stand: Lørdagen stod på bla. 'Project-x' og 'Sensible Soccer'.

'Mads Pedersen' var endelig mødt op, hvor han viste alle sine nyeste (og en masse af sine noget gamle) demoer for det interesserede publikum.

Der er tilsyneladende mange, der stadig interesserer sig for demo'er - der var ihvertfald mange mennesker omkring ham hele tiden (måske skyldes det

hans nyindkøbte deodorant), deriblandt selvfolig også den fornævnte Martin (som var stor fan af Mads).

Idag var der også troppet repræsentanter (Erik Back og Jette) fra en enkelt Amiga-gruppe (fra Jylland) op, der forholdsvis billigt viste/solgte løs af deres produkter. Gruppen hedder "PD-Data Klub" og var fuld af gæpåmod og entusiasme. For de interesserede er klubbens adresse at finde sidst i artiklen.

Iovrigt synd, at ikke flere grupper mødte frem, men lad os se, måske kommer de ved næste Expo. Den pågældende gruppe var ihvertfald absolut et godt bidrag til udstillingen.

Claus Arwilk viste gladeligt (og med 'lidt' skædefro) et modificerede billede fra især Kenneth Friberg. Man kan sige meget om dette forehavende, men en stor del af billederne var absolut bedre end originalbilledet (hvilet det måske heller ikke siger særligt meget). Programmet var 'Morph-Plus', et program som vi har skrevet udførligt om her i bladet.

Kenneth tog sig af emnet kommunikation (modems, BBS'er osv.) hvor Jesper Kehlet og befandt sig, Aage Krogh Christiansen tog sig af almene Amiga-spørgsmål og Torben Hammer af "kontoret", databaser, rektstbehandling, spreadsheet osv. På den "anden side" af DNC's store redaktions-stand, sad musikeren Gert Sørensen med hele sit anlæg sammen med Lars Jørgen Helbo, der svarede både på AMOS- og tekniske spørgsmål, samt Bo Jørgensen, der stod for vores afdeling om PD-software og multimedia (Scala).

Mads Pedersen besvarede demo-spørgsmål (og viste de nyeste på en stor TV-skærm), og klargjorde samtidigt DNC's forsides-diskette, og på begge sider af standen sad så spil-redaktionen og udfordrede alle der turde



Der var tryk på Det Nye COMputers stand - der blev spillet, arbejdet og svaret på MANGE spørgsmål! Nederst fra venstre som nr. 2 er det Thomas Ellegaard, derefter en Martin der hjælper Mads Pedersen (ved siden af) med DNC's coverdisk.



En glad (og ung!) Amiga Expo-besøgende prøver de nyeste spil af - høv! Den unge fyr til venstre har vist spillet for meget...!



Den "tungere" afdeling af DNC i et stille øjeblik - med Lars Jørgen Helbo (størende) flankeret af Jesper Kehler og Claus Arwilk til venstre, og Kenneth Friibert til højre. Som nr. 3 fra bunden kan man lige skimte Marc Friis-Møller, der besvarede folks maskinkode-spørgsmål.

(Christian Sparrevohn, Søren Svendsen og Jakob Sloth - Marit havde halsbetændelse). Istedet trådte Thomas Ellegaard ind og spillede med.

Endelig var Marc Friis-Møller også tilstede, og besvarede spørgsmål om programmering i assembler.

Søndagen (sædtedagen)

Ja, alt skal have en ende, selv udstillinger. Næsten hele redaktionen sad og havde ondt i hænen.

derne af al det spilleri; Selv dem fra spilredaktionen havde problemer. Det skyldes naturligvis det store antal fremmødte læsere, der alle bare var helt vilde for at spille. Men, på trods af håndsmerten, fortsatte vi ufortrodt med at spille, for det er utroligt svært at sige nej til sådan nogen rigtige Amigafanatikere. Vi havde den dag bla. lånt et eksamplar af spillet "Superfrog" fra K E Mathiesen og Bingo Foto, og der kan kun siges en ting om dette spil, og det er: KØB DET. Læs iøvrigt anmeldelsen i dette nummer.

På vej hjem

Efter at have pakket sammen, og ryddet op, gik jeg ud i hall'en, tog min jakke, og forsvandt stille og roligt ud foran 'Hotel Sheraton', hvor jeg i ro og fred nød den frie luft. Men den begyndende stjerneaftenhimmel tønede frem ovenover mig i flotte mørkeblålige nuancer, tænkte jeg over weekendens fantastiske begivenheder. Det var som om jeg havde afsletter endnu en lille del af universets gædefuldhed, var blevet den lille smule klogere, en oplevelse rigere. Måske var jeg lige netop på dette tidspunkt det mest lykkelige menneske i hele universet. Mens jeg sådan stod og filosoferede lidt, faldt mit blik tilfældigvis ned på planetaret.

Var dette nu virkelig også en tilfældighed, eller hvad? Jeg tog toget fra Vesterport og nordpå. Det var et af de nye næsten fuldstændige lydløse toge, med toneude ruder, og alting. Det havde været en fantastisk weekend, en der aldrig ville kunne genskabes. Det ville aldrig være det samme at sidde og spille derhjemme. Udstillingen havde haft sin helt egen atmosfære.

Da jeg slentrede det sidste stykke vej ned mod kollegiet, nød jeg atter den friske aftenluft. Fuglene kvidrede endnu, og en svag brise blæste i mit ansigt. Ellers var alt stille. Dette var nok det mest fredfyldte øjeblik i mit liv: Et øjeblik uden syntetiske lyde, uden flænsende laserskud. Jeg lagde mig træt i min seng, og faldt hurtigt i sovn. Klar til næste Expo...

STRIKE COMMANDER

Action-Fly Simulator for IBM og IBM kompatibel PC min. 386 SX. Et spændende spil med en utrolig flot 3-D grafik.

Nyt spil
KUN

318,-

NIKA-PRIS

TASK FORCE	378,-
INDIANA JONES ADV.	338,-
DAUGHTER OF SERP.	298,-
X-WING	378,-
LEMMINGS 2	319,-
THE LEGACY/T-SHIRT	358,-
DOGFIGHT	378,-
INCA	389,-
HISTORYLINE 1914	358,-
SPACE QUEST 5	319,-
COMMANDACHE	399,-
EMPIRE DELUXE	399,-

AMIGA-SPIL NIKA-PRIS

CIVILIZATION	279,-
B17 FLYING FORTRE	309,-
INDIANA JONES ADV.	338,-
LEGENDS OF VALOUR	338,-
SENSIBLE SOCCER	238,-
LEMMINGS 2	238,-
KGB	278,-
DARKSEED	319,-
HISTORYLINE 1914	319,-
BODY BLOWS	219,-
ALIEN BREED 1992	99,-
SLEEPWALKER	278,-
SUPERFROG	219,-
PREMIERE MANAGER	189,-

MAC-SPIL NIKA-PRIS

KING QUEST	278,-
TEST DRIVE 2	219,-
L.S. LARRY	249,-
SPACE QUEST 4	278,-
RISE OF THE DRAG	249,-

WING COMMANDER

Det kendte rumspil, nu også til Amiga, der kræver al din kunnen og behæftighed - med en fantastisk grafik.

Nyt til
Amiga
KUN

155:-

Vi forhandler også spil til Commodore 64, med flere...

Der rages forbehold mod trykfejl

Ring / fax din bestilling på

86 43 72 87
DØGNET RUNDT

- ved afhentning: Levering fra dag til dag. Vi sender også gerne pr. efterkrav..

NIKA
Software

Vestergraven 3 · 8900 Randers

AMIGA STÆRK NYHED

AMIGA 600 WILD!

Sæt m/Grand Prix - Pushover - Silly Putty DeluxePaint III, Amiga katalog For pris 4.925,-

nu 2.995,-



AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt m/40MB HD, multi.a. Interspread, Interword, Interbase, Alphabudget, Paint samt 3 spil.

nu 4.495,-

AMIGA 1200

3.995,-

incl. mus nu

AMIGA Diskdrev



Commodore 1084S

Stereo Monitor, Lev. Incl. Amigakabel,

kun kr. 2.399,-

Disketter

3½" Floppy disketter

100% fejfr.

10 stk. kun kr. 45,-

100 stk. kun kr. 399,-

Disketteboxe 3½"

40 stk. kun kr. 39.95

100 stk. kun kr. 59.95

Software Club

Bliv medlem af vores

Software Club

og opnå

15% rabat

på spil

SEGA

Master System II

mv joystick og spil

kun kr. 695,-

Commodore PC

SL-386-25/80

Windows 3.1 DIC & mus

2 MB ekstra-lige monteret

= 4 MB

med SVGA monitor

kun kr. 8.369,-

Olsen Foto

Frederiksbergsgade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40

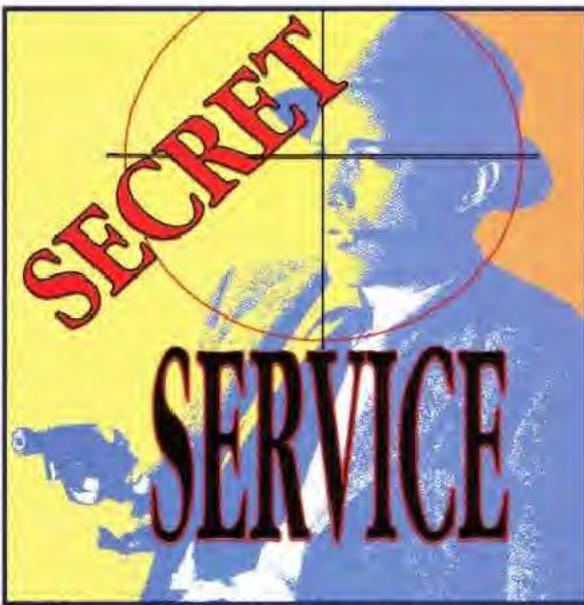
Nørrebro 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25



Sall Data

Borgergade 44
8450 Hammel
Giro 478 8729

Tlf. +Fax: 86 96 51 33



Velkommen til siderne, der giver dig et skub i sejrens retning

SWIBBLE DIBBLE

Her på redaktionen har brevet fra Michael Andersen, Ishøj givet en hel del hovedbrud. Der er nemlig ikke en eneste af os, der har hørt om et spil ved navn Swibble Dibble! Men skulle nogen af jer have problemer med det, er her de nødvendige koder:

Level 6: Enzo Ferrari
 Level 16: Guns N Roses
 Level 26: Metal Church
 Level 36: Teschno Bier
 Level 46: Eichbaumpils
 Level 56: Hallo Lito
 Level 66: Odin Hol Ihn
 Level 76: Tach Nana
 Ingen yderligere kommentarer

Level 11: Pitbull
 Level 21: Batman Rulez
 Level 31: Gummibaerli
 Level 41: Solibus
 Level 51: Gameboysucks
 Level 61: Anjamaus
 Level 71: Sperminator
 Level 81: You Sexy MF

TURTLES II

Hvis du virkelig indrømmer, at du stadig spiller Turtles II, under vi dig gerne dette lille cheat fra Peter A Hou, Aalborg:

Hold "u"-tasten nede intil den øverste del af skærmen bliver fyldt med energistriben - og du har uendelig energi. Men undgå pizzaerne, der nu bare frarører dig din gudestatus.

DOJO DAN

Et hurtigt snydetrick fra Oliver Duckert

Bare skriv WOOLANDKID-KICKSBUTT mens du spiller, og der vil være evigt liv og superkæster. Skiftbane med F8

AD&D ROLLESPIL

Rene Christiansen fra Slagelse har fundet et trick, der gør SSI AD&D rollespillene noget nemmere. Trykker man på "a" efter at man har loadet sit spil eller befinner sig i en træningshall, vil der blive skrevet "Error. Training on", og så kan man træne sin helte, uanset antallet af hitpoints. Tricket virker med sikkerhed på Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades og Treasures of the Savage Frontier.

DARKSEED

Jesper og Martin fra Odense SO sender os lidt hjælp til Darkseed. Vi er meget interesseret i at få resten af løsningen!

Det første du gør et at gå ud på badeværelset, hvor du skal tage en

hovedpinepille og et bad. Gå ind i det andet soveværelse og kig et par gange på den gamle frakke. Tag lånerkortet gå ned i Study og tag korret, der ligger på bordet. Kig på det, og du vil finde ud af, at der er en hemmelig udgang i rummet. Åben den og gå igennem. Gå op af stigen og tag rebet. Gå nu ud af døren og du er i soveværelset. Husk at lade døren stå åben. Gå op på loftet og skub til den kiste, du finder der. Tag uret. Hvis det ringer på døren, skal du bare åbne.

Gå ud på balkonen og bind rebet fast til statuen. Gå ned i garagen og tag der brækjern, du finder. Gå hen og tag avisen, der ligger foran huset, læs den og gå ind igen. Gå op på loftet og brug brækjernet til at bryde kisten op med. Læs bogen. Et postmanden ikke kommer endnu, skal du gå ned og vente på ham. Gå hen til posthuset og giv lånerkortet til bibliotekaren, der vil fortælle dig hvor du skal finde bøger. Find dem, læs den og tag også den hårnål, der ligger henne ved bibliotekaren. Gå hen til købmanden, betal ham og vælg den sidste flaske whiskey. Det skulle gerne ende med, at du får visitkortet fra din nabo Delbert. Tag en tur til kirkegården bag dit hus, find templet og brug oplysningen du fik fra biblioteksboget til at åbne døren med (left, above, right). Gå ned i urnerummet og kig i den urne, der står på den nederste hylde til venstre. Gå nu hjem, og lås bornholmeruret op. Kig godt på navnepladen og husk at sævel

DRAGONS LAIR III

Jakob Ø. Jensen fra Brabrand er en (tål)modig fyr, der fortjenet al ære og respekt for at have gennemført Dragons Lair III. Vi bringer den fulde løsning:

Disk 1:	Disk 2:	Disk 3:	Disk 4:
1=op+fire	1=fire	1=fire	1=venstre
2=fire	2=venstre	2=venstre	2=fire
3=venstre	3=venstre	3=fire	3=op
4=fire	4=op+ned+fire	4=op+venstre	4=venstre
5=højre	5=højre	5=ned	
6=fire	6=højre		
7=venstre	7=højre		
8=op	8=ned+fire+ned		
9=venstre+ned			

Disk 5:	Disk 6:	Disk 7:
1=højre+fire	1=højre+op+fire	1=højre+op
2=fire	2=fire	2=højre+højre
3=fire	3=fire+fire	3=ned+venstre
4=venstre	4=ned+fire	4=ned+højre
5=fire	5=fire	5=fire+højre
6=ned+højre	6=venstre	
7=op		
8=op		
9=højre+op		
10=højre		

SUPERFROG

Modstæ fristelsen! Brug ikke disse koder! Vis du er en værdig spiller med ægte frørlår!

Til dem, der ikke kunne lade være har Micky K. Christensen et par sekscifrede argumenter, for at pille den sidste rest af sjov ud af Superfrog.

World 4: Ancient Level	World 5: Ice World	World 6: Space Level
Level 1: 467464	Level 1: 452234	Level 1: 387211
Level 2: 818234	Level 2: 984841	Level 2: 981122
Level 3: 182394	Level 3: 383772	Level 3: 017632
Level 4: 298383	Level 4: 093152	Level 4: 398112

Og endelig en relevant adresse til dem, der er velsignet med et Action Replay: C017CF

Der er en spilpræmie på vej til Mickey



STREETFIGHTER II

Rigrig mange læsere har sendt os disse tips til det, der blev kåret til "Årets Spil" ved det sidste ECTS-show.

Vil du gerne gøre det lidt nemmere for dig selv, bør du FØR du vælger din krigere sætte cursoren på

Blanka og langsomt skrive PATIENCE. Uanset hvilken fighter du nu vælger, kan han genoplade sit energi ved at trykke på F10.

Spiller 1 istedet 2, kunne det måske være en ide at skrive 7 KIDS - så er det nemlig muligt at vælge den samme slagsbrot til begge spillere!

HISTORYLINE 1914-18

Ole Olsen fra Lille Skensved har tjent en spilpræmie ved at udtales at "hvis jeg kan gå rundt og have det gode med at have gennemført spillet, så skal I da også!" Tak.

CURSE OF ENCHANTIA

Vi ville gerne have sendt en spilpræmie til indsenderen af denne løsning, men han glemte vist at skrive sit navn og adresse på brevet. Tak alligevel.

Du starter i en fangekælder med benene i været. Råb om hjælp, og lad fangevogteren komme ind og tage nøglen. Når han er gået tager du den og læser lånerne op. Gå hen til stenen i høj-

re hjørne, og slå den i stykker. Tag clipsen. Du skal nu gå helt ned i højre hjørne, hvor der ligger en skjult monst. Tag den, og gå hen til døren. Brug clipsen til at dirke døren op.

Når du kommer ud skal du tage fiskebowlen, der står lige til højre for døren. Fortsæt mod venstre. Prøv at samle alle diamanterne og mønterne op på vejen - der ligger en skjult monst bag boksen for enden af gangen.

Når du er kommet til enden,

skal du gå ud af døren og falde laaangt ned - ned til havbunden. Her har du brug for din fiskebowle, der skal bruges som dykermaske. Gå hen til den lille fisk til højre, og befri den. Tag monsten, der ligger ca. hvor fisken lå. Begynd at gå til venstre. Efter at du har gået lidt, kommer du til et hul. Det er hjemsted for en orm, du også får brug for. Gå hen til Mr. Fish og giv ham ormen. Han giver dig til gengæld ilt.

Derefter skal du hen til skildpadden og de elektriske ål. Fisken du befriede vil komme med en lille musling, du med held kan give til skildpadden. Til gengæld bliver du hjulper forbi de elektriske ål.

Nu skal du være beredt, hvis du ikke vil ende i en hajmave. Tag harpunen fra sognasset og giv den store fisk, hvad den fortjener. Længere mod venstre finder du et dækSEL. Brug din harpun til at lirké det op med.

I grotten skal du gå helt hen i den højre ende, og tage den busk, der gemmer sig bag en lille klippe. Gå over til den meget store sten i højre ende af grotten. Find den lille knap til venstre for stenen, og giv den et tryk. En ny åbning kommer til syne til venstre.

Det efterfølgende grottesystem virker måske meget stort, men

består ikke af andet end 5 grotter, 1 hovedgang og 3 små gange.

Det første du skal gøre er at samle alle 18 sten op (tre forskellige størrelser) og give dem til stenhuggeren. Til gengæld giver han dig et stykke snor. Gå op til grotten med huller og tag skærmen med dig. Gå hen til grotten med planken og stenen. Læg planken tværs over stenen, og stil dig på den ene ende. Kast skærmen over på den anden ende af vippet og tag den lille magnet, der ligger foran dine fodder. Når du er hoppet ned fra klippen skal du binde snoren til magneten. Gå op i grotten med huller i væggen. Smid magneten gennem huller, og tag den lille rulle med ståltråd. Gå ud af grotten og gå over på den anden side af klippevæggen. Kig ind af hullerne nogle gange, og tag grenen. Sæt busken og grenen sammen med et noget underligt resultat.

Gå hen til det brune monster og spænd ståltråden ud mellem de to øskner. Når monsteret går igennem, vil et lille stykke kod blive siddende på tråden - det skal du også bruge. Bland det sammen med din lojerlig grenbusk. Gå ned til bronden, og kast din lykkement derved. En lille mand dukker op, og giver dig lov til at vælge mellem en kvinde, penge og en hjelm. Kedelige Brad skal vælge hjelmen.

Gå hen til stenskredet og tag din nye hjelm på. Gå igennem.

Tag din "blanding" på hovedet og hop op igennem bronden. Du bliver hejst op til toppen og er tilbage til landjorden, hvor et stort monster giver dig et smæklys af den anden verden! Derefter løber det afsted igen.

Gå til højre, og tag den skjulte monst bag stenen. Tag også den bag stenen i midten i billedet. Fortsæt af markvejen.

Når du kommer til bækken vil en sørøver dukke op, stærkt beslurert på at slå dig ihjel. Han snubler gudskelov på vejen, og du skal benytte lejligheden til at tage hans sværd og slå ham. Han vil forsvinde med et lille puf, og efterlader en pose penge bag sig.

Efter en mindre spadseretur kommer du til Frankey's Foot, hvor du skal købe noget kod. Gå videre ind i centrum af byen, og gå hen til springvandet. Tag diamanten og monsten. Fortsæt ligeud og gå hen til manden med førene. Gå til venstre og ind af den åbne d. Her møder du en troldmand, som skal have lidt af dine penge, til gengæld for at trække dig i en helt anden verden (pushertypel). Når du er kommet til skrænten, skal du gå forbi

GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE

Jonathan Löw fra Højbjerg vil gerne aflevere et par nytte tips til alle manager-fans:

Start med Player Report og vælg de yngste spillere. Sæt dem på holdet, og så snart en af dine trainees bliver 17 år, skal han sælges til 20.000. Rekrutter en ny spiller på, og se hvordan du tjener næsten en million på årsbasis.

Under "Discipline" er det smart at vægge 2 uger for et gult kort og 5 uger for et rødt.

I din "Diary" skal du bestille træning hver anden dag, og bruge det mestte af tiden på "Outdoor Game" og "Skills". Brug følgende kommentarer til dine spillere, uanset hvordan de har klaret sig i de første fem kampe: Congratulate, harsh word, express disappointment, praise. For Blackpools og Wrexhams vedkommende betyder det, at de ikke kan tage de næste ti kampe!

Sørg altid for ikke at bruge mere end 500.000 på transfermarkedet, når der skal kobes spillere ind. Har du en god scout vil han kunne finde en ligé så god spiller, der er billigere.

Et andet smart trick kan bruges, hvis man efter en hel seson med sit bestående hold ikke er på oprykningskurs: Bare skift klub i den sidste spillerunde til et af de hold, der ligger i toppen!

musene og videre, indtil du finder nogle orange gummihandsker. Saml dem op og fortsæt til højre, indtil du kommer til en stor sten. Stop op lige for den, og skub til den, så du kan hoppe over til den anden side af slugten. <|

Fortsæt mod højre indtil du kommer til fire blå knapper. Tryk på dem og se broen folde sig ud foran dine fodder. Fortæt til du steder på en robot. Skub også ham ud over skrænten med gummihandskerne på.

Du kommer nu til et voldsomt stenskred. Vent til der er fri bane og løb igennem. Saml den døde fugl op og tag den på hovedet (! - Red.) Vent lidt, og du har fået et fugleæg.

Fortsæt nu til du kommer til en slugt, hvor du ikke kan komme over ved egen hjælp. Kast fugleægget op i luften, og du har fri passage.

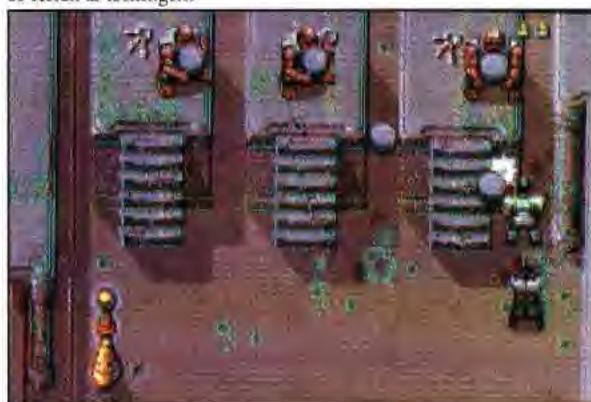
Den næste slugt skal forceres med rebet, der skal spændes fast og forceres med armgang. På den kommende væg står der "open sesame". Gå hen til den næste slugt op råb "open sesame" - en ny grotte ligger åben for dig.

Her vil du møde en stor papegøje med en mand på skulderen. Gå hen og snak lidt med dem, og papegøjen vil trække sig selv om til en tuds. Den forsvinder. Efter lidt tid befinner du dig i et skummet rum. Begiv dig hen til troldsmanden iegn, og giv ham flere penge. Han vil give dig et

grisehovede til gengeld.

Gå tilbage til springvandet og fortsæt mod venstre, indtil du møder er af byvogterne. Han lader dig gerne gå forbi og så... <|

Så hvad? Kunne nogen sende os resten af løsningen?



CHAOS ENGINE

David Arnholm burde snart have en (endnu) en spilpræmie for sin flittighed - denne gang med tips til den nyeste Bitmap Brothers-klassiker.

Level-koder:

World 2, level 1: 48XPPDV1KQH4
World 3, level 1: 1SCJ6Y4ZGLN3
World 4, level 1: VQ5X60K46VBV

Action Replay-koder:

Penge Player 1: C223BF
Penge Player 2: C223E7
Special Player 1: C25B2E
Special Player 2: C25BA4
Våben-niveau Player 1: C25B29

HJÆLP!

Under denne overskrift vil vi hver måned bringe nødtåb fra andre læsere, der sidder fast i et eller andet spil. Det er så op til resten af jer at ile hjælpende til:

Denne måned har Martin Hansen problemer i Indiana Jones & Last Crusade, nærmere bestemt ved skelethovedorgelet. Han har fem noder (et E, et højt F, to C'er og et højt D), men der er seks skelethoveder. Hvordan skal de spilles?

Stefan Hemmingsen fra Røddovre vil også gerne vide, hvordan han skal komme igennem bane 8 i Fireforce?

TAK TIL BL.A...

Ida Pharsen, Thorsø
Jonas Heide Bøgeløkken,
Svendborg
Johnny Kristensen, Ebberup
Jørn B. Hougaard, Allingåbro
Christian S. Laustsen, Herning
Morten Sørensen, Hellerup

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltaget nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kursuset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. BEHØRS DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusfortabet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundert brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▷ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▷ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▷ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk (kun ved bestilling af kursus)
- ▷ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED

Vectorkursus
2D og 3D
Pris 398,-
Incl. diskette

Sendes
utrakeret

DataSkolen
betalter portben

Jeg betaler mit første brev således:

- ▷ Forudbetaling vedlagt på check
- ▷ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ▷ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebørs på kr. 30,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

DATASKOLEN

Postboks 62
++309++
DK-2980 Kokkedal



eller
forny

Tegn abonnement og VIND i alt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMPUTERS" fantastiske præmie-udtakning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lad om:

* 1. præmie	kr. 5.000,-
* 2. præmie	kr. 1.000,-
* 3. præmie	kr. 1.000,-
* Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.	

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMPUTERS" annoncører, efter eget valg)

I alt 53 gaver - HVER måned!

* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltage automatisk i

præmie-udtakningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltage automatisk i præmie-udtakningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtakning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnement deltager du IKKE i præmie-udtakningen.

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMPUTERS" fantastiske præmie-udtakning 11 gange om året!

Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
Computer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonent

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtakning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

TEKNIK BREVKASSE

Af Lars Jørgen Helbo

Formler?

Efter mange søvnlose nætter gik det op for mig, at jeg har et problem.

En af mine venner og jeg har lavet et Basic-program, som kan tegne linier, andengradspolynomer o.l. Problemet er, hvordan man kan indtaste en formel f.eks. $2x^2 - 1.2y$ uden at gøre det i listen. Findes der en INPUT-kommando til formler? Hvis nej, hvordan gør man så?

Et helt andet spørgsmål er vedr. scannerne. Når der tales om 200, 300 eller 400 dpi, hvad mener der så med det?

Søren Andresen
Tjørnehukken 31
6510 Gram

Du kan egentlig godt bruge den almindelige INPUT-kommando. Som parameter skal du så bruge en string-variabel. På den måde indtastes formelen som "tekst" d.v.s. en række ASCII-karakterer. Derefter må du så lade programmet analysere denne tekst tegn for tegn, og omsætte den til en rigtig formel. Her skal du bruge kommandoerne ASC og CHR\$. Det er lidt kompliceret; men det er nødvendigt.

Forkortelsen dpi står for "dots per inch", d.v.s. punkter/tommel, og dermed angives scannerens oplosning, jo højere dpi des bedre.

A.G.A. m.m.

Hør DNC, jeg har et par spørgsmål om AGA-chipsættet.

Kommer der nogensinde en AGA-version til A600? Bliver A600 udkonkurreret af A1200? Bliver det muligt, at putte Kickstart 3.0 og AGA ned i en A600? Sætter Commodore egentlig på A600, eller bare på A1200 og A4000? Kommer der et ace-kort til A600 og bliver det muligt, at udvide det med AGA-chipsættet?

Rasmus Allenheim
Humlevæj 8
7800 Skive

Du vil åbenbart meget gerne have AGA i A600. Jeg tror bare ikke på det. Jeg har hørt, at det muligvis kommer til A2000; men i så fald bliver det en løsning, hvor stort set hele indmaden skal skiftes ud. Det betyder nok også, at der bliver for dyrt. Altså: Glem det!

Commodore sætter både på A600, A1200 og A4000; men til helt forskellige formål. Derfor vil A1200 heller ikke udkonkurrere A600. A600 er en ren spillecomputer, man taler om 90'ernes C64. A1200 er derimod 90'ernes A500, som kan bruges til meget andet end spil.

Basic på A600

Jeg er en ny Amiga600 ejer, der har nogle spørgsmål.

1. Hvordan kommer man ind i Amiga-Basic for at programmere? På C-64 tændte man bare brødskassen og startede.

2. Bruger man Workbench 2.0 eller mindre til at programmere med?

3. Kræves der specielle programmer, hvad hedder de, og hvor kan man få dem henne?

Tak for et rigtig godt blad.

Søren Christensen
Sæbyvej 3
4270 Høng

Når man vil programmere i Basic, skal man bruge en interpreter. Det er et program, som oversætter Basic-kommandoerne til computerens maskinsprog. På Amigaen skal det derimod startes fra diskette, som ethvert andet program. Tidligere lå Basic-interpreteren på Extras-disketten; men nu leverer Commodore sproget ARexx istedet for. Man kan dog stadig kope Amiga-Basic, spørg din forhand-

ler. I så fald skulle du dog overveje, at købe Amos istedet. Det er en anden og meget bedre Basic-variant. Det er derimod ligegyldigt, hvilken Workbench du har.

A1200?

Jeg sidder her med min A500 eller det vil sige, det gør jeg faktisk ikke, for jeg har lige solgt den. Så jeg overvejer, om jeg skal købe en ny computer, og hvad det skal være for en. Foreløbig er valget faldet på A1200, og derfor har jeg nogle spørgsmål.

1. Kan mit gamle software køre på Kickstart 3.0?

2. Virker min sampler under Kickstart 3.0?

3. Er der nogen fremtid i PCMCIA-kort?

4. Hvor længe varer det inden A1200 er færdet?

5. Hvilke fordele er der ved det nye AA-chipsæt?

Mads Grøth
Ebberupvej 64
5631 Ebberup

1. Problemerne findes som sædvanlig mest ved ældre spil; men Commodore har lavet en liste med populære spil. Den viser, at 90% af alle fuldprijs-spil udgivet efter 1990 virker. Som regel kan man løvrigt gå ud fra, at programmer, der kører med ECS også kører med AGA.

2. Sandsynligvis ja.

3. Ja, helt bestemt.

4. Den første A500 kom i 1987, så kan du selv regne efter.

5. Større oplosninger og flere farver, hvis man har den rigtige monitor; men husk, at den koster lige så meget som computeren. Derudover bliver opbygningen af skærmbilledet (f.eks. vinduer) væsentligt hurtigere.

Billedforvandling

Jeg læste i 1993 nr. 2 en artikel om et program, der hedder "MorphPlus". Jeg blev mere og

mere interesseret og tænkte på at købe programmet. Hvis jeg køber programmet, hvordan får jeg så billeder ind i det?

Kan jeg få billeder ind ved hjælp af et GenLock eller scanner? Og sidst men ikke mindst: Hvad kan et GenLock bruges til, andet end at se fjernsyn? Jeg synes desuden, at jeres blad er fed vinter, og at I skriver sjove anmeldelser (specielt til lousy spil).

Casper Christensen

Det sidste er jeg helt enig i. Jeg har inter med spil at gøre; men jeg læser alle anmeldelser under 35%.

Billeder bringes ind i computeren med en scanner eller video-digitiser. Den første læser et papirbillede, den anden et videosignal. I den billige ende vil scanneren normalt give en større oplosning og digitiseren bedre farver.

Et Genlock-interface er noget helt andet. Interfacet indsættes mellem computer og skærm og forbinder med en videokilde (f.eks. et kamera) og en videorecorder. Interfacet mixer signalet fra computeren og signalet fra videokilden. Resultatet vises på skærmen og gemmes på videorecorderen. Det kan f.eks. bruges til at indlægge tekster (tegnet med DPaint) i ens egne videofilm. Men læg mærke til, at signalet fra videokilden aldrig kommer ind i computeren. Derfor kan det ikke bruges i denne sammenhæng.

Til sidst har vi et par "follow ups" til tidligere spørgsmål.

For et par gange siden, var der en der spurte, om man kan forbinde Amigaen med en Walkie Talkie. Under Amiga Expo kom Lars Nielsen, Møllervangen 131, 5800 Nyborg og fortalte, at han gennem længere tid har arbejdet med sagen med godt resultat. Man skal bruge et særligt møderi, som koster ca. 1200 kr. Interesserede kan løvrigt få råd og vejledning ved at henvende sig til Lars på nævnte adresse.

I DNC nr. 3 spurte Allan Christensen om tegneprogrammer. I den forbindelse kom et brev fra Kim Hansen, Åkandevej 26, 8600 Skanderborg. Han anbefaler PDRAW og PPAGE 3.0, som han selv bruger til konstruktionstegninger; men vær opmærksom på, at der kræves mindst 2 MB RAM og helst en harddisk.



GAMEPLAY

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, FunWare, Interactivision, Euro Power Pack, Betalon og diverse engelske og amerikanske softwarehouse.

INDEX

- 37 Chuck Rock 2: Son of Chuck
- 38 Exodus 3010
- 38 Human Racethe Jurassic levels

39	Superfrog	43	Creatures
40	Serpent Isle	44	Michael Jordan in Flight
41	Desert Strike	44	Sink or Swim
42	Arabian Nights	45	Dogfight
42	Wayne Gretzky Hockey 3	46	Shorties

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Core Design

**Set hos Funware
(42-424058) til 379,-**

Chuck jagde sine behærgede arme omkring Ophelia med overdrevne forsigthed. Hun gengældte omfavnel-sen.

Med en børket tommelfinger kærttegnede han hendes bløde ryg, og ingen sagde noget i lang tid. De stod bare der, tæt, afmægtigt druknende i hinandens øjne.

Da Chuck endelig åbnede munden, var hans stemme så blid, at den slet ikke passede til hans grove, pluskabede ansigt.

"Ophelia?"

"Mmm... Hvad er der, Chuckie?"

"Jeg elsker dig."

"Det ved jeg da godt, din dumme mand."

Grove lærber modtes med fine, og to tunger fortsatte samtalen uden ord. Chuck trak Ophelia tættere ind til sig og følte sig lykkelig på den måde, man kun kan, hvis nuet er så stort, at man glemmer i morgen.

Så bankede det på døren.

Endnu en banken rungede i stuen, hårdere og hurtigere denne gang.

Chuck slap Ophelia og gik ud og lukkede op. Kort efter kom han tilbage med en lille bylt i armene. Hans øjne lyste, lærberne var runder af et smil:

"Der var storken. Og lille junior her skal have Chuck ligesom mig."

"Selvfølgelig, Chuckie."

Helt ned i fars fodspor

Nogle måneder senere blev Chuck Rock bortført af Brick Jagger. Chuck Junior var for lille til at forstå hvorfor, men han savnede sin far, så i et ubemærket øjeblik greb han en kol-



le og sneg sig ud i verden for at redde hamkun iført ble, med et enkelt hår på hovedet og én eneste tand i gaffen.

Hvis Junior havde vidst, hvad der ventede forude, var han sikkert blevet hjemme.

Men det gjorde han ikke.

Hvilket er heldig nok for alle dem, der er vilde med rigtig gode platformspil. Set med en anmelders kyniske øjne byder Chuck Rock 2 kun på én nyskabelse i forhold til alle de andre hoppespil, men alle de gammelkendte ingredienser er blandet så fermt og med så meget sans for detaljen, at resultatet alligevel er helt uimodståeligt.

Overraskelsen kommer, når du hiver ned i joysticket. Chuck Junior dukker sig ikke, men klatterer i stedet op på sin babyhøje kølle og holder med nod og næppe balancer deroppe, indtil joysticket centrerer på den anden side af skærmen. Den lille hulebaby ser virkelig sjov ud, når han står der og svajer med viftende arme, og "sjov" er kodeordet i Chuck Rock 2. Programmerne har haft masser af gode ideer og samtidig selvdisciplin nok til ikke at gentage sig selv igen og igen. Junior slæber sin kølle gennem en lang række creme-scrollende baner, hvor han møder en lind strøm af underlige fiender. Aldrig mere end 2-3 ad gangen, og ofte færre, men aldrig for få, så man begynder at kede sig.

Her er skaldede mænd med levende parykker, her er surfer, her er bjergbønder med store blottetrakker og mange andre typer, der alle ser sjove ud i hovedet, når de forlader skærmen efter et slag eller fire af Juniors kølle. Her er også flygtende føde mænd og vinkende hunde, der egentlig slet ikke burde dukke op på skærmen, men bare godt hele lidt mere underholdende. Undervejs får Junior også lov til at ride på underlige dyr, for eksempel en uhøjgeligt hurtig struds, en bjerged og en skildpadde. De obligatoriske store uhyrer, der selvfølgelig dukker op med jævne mellemrum, er originalt udtaenk, og to bonusbaner presser afvekslingen endnu højere op end højt.

En slurk fra flasken

Junior skal altid begynde helt forsørt, når han har mistet sine tre livhver er hverken koder eller kredit. Til gengæld er der tre sværhedsgrader, og til gengæld bliver Junior ikke sat én pixel tilbage, når han skal have næste klon op på skærmen,

Banerne er helt ens på "let", "normal" og "svær", og monstre kan ikke holde til méré, bare fordi du sætter sværhedsgraden op. Til gengæld kan Junior holde til mindre.

Svage sjæle kan spille med en helt fuld energisurteflaske, mens de mest seje (og dumdristige) må nøjes med en tredjedel.

Hvad du end vælger, er der masser af udfordring, masser af afveksling og et minimum af frustrationoså på trods af de manglende koder. Et eller andet ved Chuck Rock 2 vil lime dig til skærmen, med mindre du er helt pixelfrigid. Jeg tror, der er det, de kalder kvalitet.

Jakob

AMIGA



1 mb

Kluster 1.3 / 2.0

Ingen kan modstå Junior, når han trækker sin kølle ind på skærmenhan er bare for sed og for fyldende animerer. Det samme gælder langt de fleste andre medvirkende i Chuck Rock 2, og til tonerne af glade, rolig melodi og stærke dædsvarsel kommer der hurtigt gang i kallen. Junior er nemt at styre, og banerne er mange, ikke for lange, afvekslende og velgennemtænkede. Programmerne af det her platformspil har haft masser af mental overskud og masser af tid til at finpudse deres kode og ideer. Eller også er de bare forbandet dygtige. Begge dele er et til værd.

Graphik 92%
Lyd 91%
Gameplay 93%

OVERALL
92%

AMIGA 1200

Chuck Rock Junior slår næjlig lige så smukt igennem her som på en standard-amiga.

SUPERFROG

Team 17

Set hos Interactivision
(86-802700) til 389,-



Amiga: Superfrog er fyldt med glade baggrunde, gemte bonuser og lynhurtige frøhop.

TRALLAALLAALLAALAAA (Prinsen og prinsessen er glade i skoven, mens seks små blomster står og danser til Greensleeves) HUMPP! (hekse studerer misundeligt de to elskende i sin krystakugle, og beslutter sig for at gøre noget.) AAAAARGGGH! (træet, der må afbede den første fireball forbereder sig på møde sine rødder). ZZAAPP! (den næste forbandelse bliver sendt afsted mod prinsen, der noget forvirret dukker ud af trækronen. Han kan intet gøre og...) KVÆK, KVÆK.

Jeg synes generelt at frøet i spilbranchen har gået rundt i alle for små sko hvilket vel egentlig er ret utroligt, når man tænker på de svimmeplader, de er udstryede med. Men næ, nej, ikke vores grønne, slimedte ven, der ved nærmere eftersyn viser sig at være lidt af et bøllefrø. For efter at have sat sig ned i nærheden af Sorgernes Flod, fuldstændig forladt af kæresten (der ved nærmere overvejelse lod sig koste med af heksen), sker der pludselig noget. En afskyelig sodavand dukker op, og da vores ven alligevel ikke har noget at leve for, beslutter han sig for at knappe dem op og hælde den ned. Og pludselig er alle eksistentielle overvejelser borte. Her havde han gået og overvejet, om han var et fuglefro, et blomsterfrø eller måske snarere en chokoladefrø. Ingen af delene: han er en Superfrø, og nu skal han nok redde sin elskede, og blive prins igen. Egentlig ikke fordi han elsker sin elskedebare fordi han ved at frøet uden prinsesser til at kysse dem bliver ved med at være frøerog hvem vil være frø?

Om man forstår et kvæk

Så er spørgsmålet: hvad indebærer det helt præcis at være Superfrog?

For det første betyder det, at man bliver

udstyret med frølår, der ville få en sulten franskmand til at snakke engelsk bare for at få en bid. Vores Superfrø har en helt fantastisk springkræft, og når først han er lettet, kan en lille rød pynteklud, der kækt er bundet omkring halsen, bruges til at navigere med.

Øg der bliver brug for både gode lärmusikler og pyntekluden. Fem levels venter, hvert med deres tema og hver med fire levels. Det er det gode gamle platformspil som Team 17 har fundet frem og støvet afog alle de kendte ingredienser er med. For at komme igennem enbane skal Superfrog finde et vist antal mønster og skynde sig mod udgangen. For det er ikke nemt at være en lille frø i en stor brutal verden, hvor der lurer farer om hvert er hjørne.

Gudskejov kan vores Superfrog klare at blive ramt fire gange af de omvandrende monstre, for han mister et af sine liv. Hvis det derimod lykkes ham at finde sin Blop (et normalt navn for frøers venner!), har han pludselig et levende våben. Blop kan nemlig kastes i alle retninger, og kan dermed uskadeliggøre de fjender, der ikke dør af bare at blive hoppet på.

At Super-frosken vil til tops bliver understreget, når han først får vinger. Faktisk er det ikke meget mere end et par hjer, han binder til sine arme, men det fungerer godt nok, så længe han bare skal holde sig i luften. Superfrog kan meget vel være den mest mobile sprite nogensinde i et computerspil.

En lille bredmundet frø...

Super-frøen nøjes nemlig ikke med at hoppe. Når han løber er det med et frækt glimt i øjet, tungen lige i munden og en kolosal fart - man tror faktisk ikke på, at skærmen "kun" bevæger sig med 50 Hz, der er det optimale en

Amiga kan klare. I starten gør der ham svært at styre, men hurtigt løber og springer man rundt mellem de mange platforme, der er godt designet, godt udtaenk og godt udstyret med masser af bonuser og hemmelige rum.

Når der engang er lykkedes at komme igennem enbane med et overskud af tid og guldmonter, kommer muligheden for at sætte næsten det hele på spil. I en drilagrig enarmet tyveknaegt kan man nemlig gamble de point væk, som man ellers stod til at få som bonus. Men ender de tre drilagrigt høj på den rigtige måde, er der mulighed for at vinde endnu større pointsummer, ekstraliv eller i bedste faldlevelkoder. Vær forberedt på at frø ikke har meget held, og at der kan gå mange spil, før man får den befriende kode, der betyder, at man aldrig behøver at spille den pågældendebane igen.

Så enkel og så underholdende er opskriften til et virkelig underholdende platformspil, der næsten klæder et hvilket som helst platformspil af til skindet. Helt sikkert er det i hvert fald, at Zool nærmest er en kalveknæt myre, og at Doodlebug virkelig er en mellemting mellem en kruseddulle og en bug. Mod den slags insekter kan frø i hvert fald sagtsens klare sig, og Superfrog er en frø med slim på brystet. Udover at Superfrog bør blive det helt store hit på en lang række Amigaer, er det nok også svært at undgå, at vores langbenede ven bliver et sexsymbol blandt frøet. Kaj skal nok ikke regne med at få besøg af Andrea forelskig, og Kermit slipper endelig for Miss Piggy.

Christian



Amiga: Den altid glade Superfrø tager sig et kig ud over landskabet til højre og venstre er der fjender.

AMIGA



1 mil. Kickstart 1.3 / 2.0

Tre disketter: Den første med den sjoveste intro nogensinde på en Amiga-skærm: designet af Eric Schwartz, farvefyldt og med virkelig gode samples. De to næste: Propet med utrolig glidende grafik, et nyt soundtrack for hver eneste level, masser af monstre, perfekt styling, bonuser en masse, den mest nuttede sprite nogensinde, mønster, abler, pærer, bananer, emmerede tyveknaegt og meget, meget mere. Erkend det: du kan ikke leve uden. Køb den fra idag. Om ikke for andet, så bare for den lille bonusbane ved navn Project F.

Grafik: 94%

Lyd: 89%

Gameplay: 93%

OVERALL
93%

AMIGA 1200

Superfrog springer hen over skærmen nøjagtig som på en standardcomputeren på et eller andet tidspunkt i fremtiden kommer en særlig AGA-frø.

ULTIMA VII PART 2 SERPENT ISLE

Origin/EOA
Set hos ESCape (31-396366)

Ultima-sagaen (computerverdenens svar på Dollars) har efterhånden kørt i 13 år, og i sidste afsnit af Den Uendelige Historie (første del af Ultima VII) forpurrede du den interdimensionelle ærkeskurk, The Guardians invasionsplan for fantasiriget Britannia (det er faktisk det, han havner i Ultima Underworld 2). Samtidig jog du hans værste kumpan, Batlin, på flugt, og det viser sig at niddingen er rejst til en hidtil ukendt ø kaldet The Serpent Isle. Som i de syv foregående Ultima-spil, er det dig, der skal belemres med at rage andres kastanier ud af dem ild, der oftest bliver til en større skovbrand. Derfor sender din gode ven, kong Lord British, dig dit trofaste følge afsted for at undersøge sagen.

Slange Øen viser sig at være beboet af ridlighere flygninge fra Britannia. Efterhånden finder du ud af, at din komme er blevet forudsagt af den store Xenza, og der er et spår at du skal reddes øen fra undergang. Man plages nemlig af krigeriske goblinger, mystiske stormvejr og sidst, men ikke mindst, af The Guardian og hans rakkerpakket ved de bare ikke endnu. Det viser sig også, at - tidiigere var beboet af nogle slangelignende væsener (deraf navnet), men de er forsvundet og har kun efterladt en håndfuld tomme "uriner".

Den første opgave består i at finde vennerne, da det første l'oplever på øen, er det mystiske stormvejr, som teleporterer dem og alt jeres gode udstyr incl. de superseje +4000 Magic Broad-Swords m. opladelige batterier og barskab, væk!

Verden er lille, not?

Serpent Isl foregår i en enorm verden, der er både kompleks og realistisk. Vi taler dog ikke om Virtual Reality, med mindre du normalt render rundt og ser dig selv skræt fra oven, men om en livligt samfund, hvor folk passer deres daglige

gøremål, bor i hyggeligt indrettede huse og har familie, venner og fjender. Du kan åbne skuffer, skabe, dirke kister og låse op, gå på jagt og sove under åben himmel eller spise og overnatte på kro. De mange huse og bygninger i landet er ja, der er næsten ingen grænser for at udfolde sig, og det hele styres ved hjælp af musenuden ikoner.

Bl.a. bl.a. bl.a. bl.a....

Samtale, der er der altoverstskyggende element i Serpent Isle, og stort set alle er villige til at tale med dig fakrisk hælder de fleste flere cubikmeter vand ud af øerne, for de kan tale om alt lige fra vejet over hverdagens problemer til livet, universet og alt det der. Det korte af det lange er, at du har mulighed for at vikle dig ind i et mastodontisk spind af kærlighedsintriger, slægtsfejder o.m.a. Nogh vil have dig til at løbe små ærinder for dem, mens andre bare vil have en at snakke med.

Slangeører, ugletænder og tudsekør

Selvfølgelig er der en fantastisk samling trylleformularer med, for hvad er et rollespil uden hokus-pokus? Det er dog på en noget alternativ måde, man laver kogler, for hver formular skal nemlig mixses sammen af forskellige eksotiske ingredienser som f.eks. nattskygge, edderkopspind eller altrunerod. De fleste af bestanddelene kan man købe hos enhver velassorteret magiker, men man kan ofte selv lave eller finde dem,



selvom det ikke just er nemt. Når du endelig finder din magibog, har du et komplet "Den Lille Magiker"-sæt.

Serpent Isle er et af de bedste rollespil jeg endnu har prøvet men mest fordi det har så massivt plot, mange "sub"-plots og en masse vedkommende personer. Hvis man ikke er så meget til tekst (som der må være adskillige megabytes af) og mangel på action, er dette nok et dårligt valg, men alt i alt er her dog et SOLIDT rollespil med underholdning til lang, lang tid fremover, så det fortjener alligevel et lille hit.

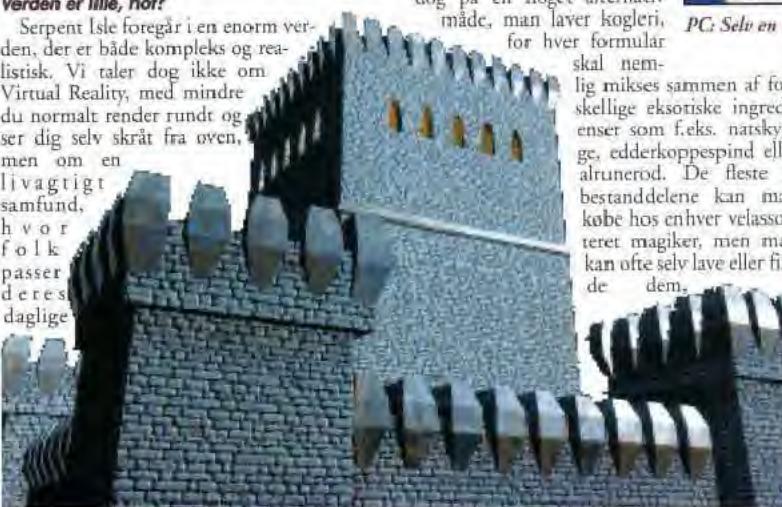
Søren



PC: En tur i kirke. Ultima 7, 2 udmarkar sig ved at være et helt



PC: Selv en helt kan blive træt. Selv en Søren...



PC: Der er også mange flotte still-shots i Ultima 7'er er det selveste Lord British' slot.

PC

VGA MOSA	Sound Blaster PRO 16-bit	3 mb	7,5 mb
-------------	-----------------------------	------	--------

Desværre er der ikke så stor teknisk udvikling fra første del, så spillet kan koldes en revolution. Grafikken er dog stødigvæk, temmelig detaljerig og flot, selvom den scrolller noget hakkende. Musiktyrkene er atmosfæriske, men Den komplekse Ultima-verden har desværre en bogside. Hastigheden er rimligt ofte og omøge, og en stor 386'er er minimum, med mindre du vil de af kedsmoden i ventefonden man må heller ikke gleme deholdt nu fast: FEMOGTYVEMILLIONER bytes skal den have, plus yderligere 4 mb til savegarves varsgo' og skyt.

Grafik: 82%
Lyd: 83%
Gameplay: 96%

OVERALL
89%

DESERT STRIKE

Electronic Arts

**Set hos Interactivision
(86-802700) til 419,-**

De fleste af jer husker sikkert Golfkrigen. En lille rask ettermiddagsbegivenhed hvor Saddam fil bank, USA tomte de gamle våbenlager, og retfærdigheden sejede. Eller var det blot endnu et eksempel på: Kapitalistisk stormagt spiller med våbenarsenal, for at sikre egne interesser (læs olie). Nå, det skal vi ikke afgøre her, nope, vi skal derimod se på, hvordan man kan tjene penge på småslag i Mellomosten, og det er lige netop, hvad Electronic Arts har forsøgt her. Desert Strike handler, som i sikkert allerede har regnet ud efter den indledende smorre, om golfkrigen. Men frygt ikke firebutton-people, dette er ikke et strategispil, du får ikke lagt Norman Schwartzkopfs tungte byrde over på dine skuldre, Nix, du får i stedet fornøjelsen af at side bag missilaftrakten i en af USA's råsejeste helikopterer. Frygt dog ej heller arcade-people, for dette er heller ikke nogen flysimulator, men et 3D-isometric-shoot em up (se billedet, forklaringen følger ikke).

Kill

Aletså, du er den absolut bedste helikopterpilot i USA, med de absolut mest dyre Ray-Bans, og den absolut mest veldrejede body-



Amiga: Den onde diktator, der på alle måder lyder som en vis Saddam...

builderroy i et par Levis (Maritred.). Du skal "ryde op" i et lille oliestand, der er blevet invaderet af et større oliestand, som regeres af en gal diktator (vi nævner ingen navne, og det gør Electronic Arts i øvrigt heller ikke). For at smide de fremmede tropper ud af landet og genoprette freden, skal du gennemføre en række missioner, der igen består af en rekke delmissioner. Inden hver mission bliver du briefer ombord på den battlecruiser, der er din hjembase. Desværre, eller mærselig nok, kan man ikke tanke brandstof, eller fyldje missiler på helikopteren fra denne battlecruiser. Måske sejlede de hjemmefra uden? "Yo pilots, nu må i sgu spare på benzin'en, for vi skal helt til USA for at hente mere". Nej ammo og fuel skal findes på fjendens territorium, så flyveruten skal planlægges grundigt, ellers kunne man ende med at falde ned i det lokale sandkagebageri, og alle ved, at fængsler i Mellomøsten ikke ligefrem er kendt for deres luksuriøsitet.

Destroy

Til alt held er din helikopter udstyret med et overskueligt områdekort, hvor alle interessante ting er indtegnet, så det er let at tilrette-lægge sin rundtur i ørkenland. Fjeldlige våbenanlæg er naturligvis også placeret på kortet, hvilket er en stor fordel, desværre forsvinder nogle af disse optegnelser, efterhånden som man progresserer i spillet. Allerede under anden mission er det f.eks. en kamp overraskelse, hvor de irriterende luft-til-jord missiler er opstillet, lige pludselig er de der bare, og så er gode råd, hellere hurtige trigger-fingre, dyre. Dette kræver en forsiktig fremgangsmåde (læs: at man flyver langsomt), hvilket igen kræver meget brandstof, og resultatet bliver defor ofte en helikopter for nedadgående. Til gengæld er din heli udstyret med hele tre forskellig ammunitionstyper, waouw, jeg troede, at USA's grej i Golfkrigen var noget af det mest avancerede digitale schiese, der nogensinde var set.

Terminate

Ok, ok, jeg indrømmer, at Desert Strike helikopteren er rimelig kvalificeret til at drive havoc, jeg er fuldkommen ravende vild med Hellfire-missilerne, men hvad f., nytter det, når man kun har NI.

Desert Strike lægger ganske forfærdelig meget op til, at man skal være sej. Så lad os dog for pokker være det. Jeg vil være all

mighty. Jeg vil have 99 Hellfire-misiler, atomgenerator, powermules ..., Spog til side, selvom man ikke ligefrem har 99 Hellfire's, så er Desert Strike egentlig et ganske fornøjeligt spil, det er bare ikke et af den slags, man piller ned fra hylden med jævne mellemrum 5 år frem i tiden, eller et man spiller 14 dage i træk uden at hente smøger. Mere Strike, mindre Desert næste gang, thank you.

"Fellow Americans. We're gonna win"
Bush.

Marit



Amiga: På oversigtskortet får man en god fornemmelse af sine mål, forsyninger og landingspladser.



Amiga: Helikopteren panorerer over kamplanden, og er klar til at besvare etbvert angreb fra fodfolk, tanks eller kanoner.

AMIGA

Lyden er faktisk ikke helt dum, det vil sige, de simple eksplosioner etc. er ikke helt dumme. Præv engang at købe Amiga'en til stereo'en, og så bare volumen i bund. Til gengæld er intet ledsoget, af en af de mest platte hip-hop-dancepladiger jeg nogensinde har hørt. Når programerne endelig putter dancetracks i deres spil, i stedet for de ordinære kedelige semi-digigitale melodier der plejer at pryde spilleliden, så gør det dog far pokker ordentligt. Her kan Electronic Arts virkelig lære noget af Bitmap Brothers nye Chaos Engine, om ikke andet så køb spillet bare for at få de medfølgende rovetracks. Nå tilbage til Desert Strike. Grafikken er anvendelig, den fungerer, men den er ikke noget af både humra for. Desert Strike er da meget sjovt at spille, men jeg har altså prøvet det, der var sjovere. That's it. And that's that.

Grafik: 70%

Lyd: 80%

Gameplay: 74%

OVERALB
79%

VETOBOK

Marit, hvorfor? Hvordan kunne du? Hvor er der godt med der?

Kunne du ikke se, at Desert Strike er det mest underholdende actionspil. EA har lavet i mange, mange måneder. Forstod du ikke, at det netop forsøger at være strategisk, at det er andet i livet end action, smøger og alt sådant noget? Forstår du ikke at de fine campains er spændende, at udfordringen er perfekt, at det er masser af atmosfære og at en genial passwordfunktion giver spillet den helt rigtige sværhedsgrad? Glemte du ikke at fortælle underpilotens fortroligheder og den perfekte præsentation? Skulle det ikke have været 88% og et hit istedet?

Kan du virkelig bedre lide Lucky Strike end Desert Strike?

ARABIAN NIGHTS

Krisalis

Hvis du af en eller anden grund hedder Sinbad Jr. og arbejder som gartner for en tilsyneladende flink kalif, er der en overraskelse på vej. Hvis du samtidig er blevet forelsket i en lille figenblomst ved navn Laila og hver dag brug timer på at stirre op på hendes balkon alt imens ukrydret skyder op mellem tæerne på dig, er det godt nok noget af et tilfælde.

For i så fald er du med i det nyeste platformspil fra Krisalis og det er i grunden ikke der vørste, man kan væreude for.

Naturligvis kan du ikke få Lailadertil mangler der simpelthen de nødvendige nøller bag på saldoen, og sultanen er en mand, der ikke bryder sig om nøller som dig.

Næh, man skulle være troldmandsorn den onde Vizier, der også synes at Laila er et smækert siv i Nilen. Og så falder han naturligvis den nemme løsning: at tilkalde en dæmon fra de nederste områder af Underverden, få den til at hente Laila, tvinge hende til at gifte sig med ham og så ivrigt på et eller andet tidspunkt give kalifffen et lille skub ud over kanten på et minaret. Indtil videre er planen strandet et sted mellem punkt to og tre - i hvert fald svever Laila i disse sekunder over et sted i Mellemøsten til stor moro for alle på landjorden, der bare har en kraftig kikkert. Du, derimod, har ikke andet end kolde fængselsmure at kigge på, for som det gamle ordssprog siger: Når der er problemer, skyder alle skylden på den unge gartner.

Sinbad som Almuliman

Det er nu ikke så svært at slippe udi cellen ligge nemlig en nogle, og alt hvad vores lille helt behøver at gøre er at bukke sig efter den, og så ellers hoppe ud. Nu skal prinsessen reddes! Sinbad skal derfor hoppe sig igennem et typisk platformunivers med elevatorer, skjulte rum, ting at samle op og en masse trapper, der skal klæres op og ned af.

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

Bethesda Softworks

**Set hos Interactivision
(86-802700) til 589,-**

SVEN: Vi byder velkommen til Hørsholm Skøjtehal, hvor kvældens ishockey-kamp står mellem Kings og Capitals. Kings har jo den legendariske Wayne Gretzky i deres stald, manden der har lagt navn til adskillelige computerspil, men Capitals skal nu nok vise sig at være en værdig modstander i aften, eller hvad Jokum?

JOKUM: Det tror jeg bestemt, og der er jo



Amiga: Grafikken virker lidt primitiv, men den er effektiv. Her taler Sinbad med en gammel kvinde, der har lovet at strikke ham et flyvende tæppe.

Sinbad er en ambitios fyr med et stort tandpastasmil, og skulle det ikke være nok, har han et lille sværd, der kan bruges til at beskære forskellige fjender med.

Men ikke alle Sinbad møder på sin ferd er falske fakirer og besværlige beduinerrundt omkring i platformlandskabet er der masser af vänner, der bare skal have et lille skub for at komme videre med deres tilværelserog til gengæld giver de dig et fodfast spark i den rigtige retning. På førstebane møder Sinbad feks. en stakkels fange, der føler sig lidt ophængt i sine arme. Men desværre mangler det forløsende håndtag, der kan befrie den arme mand, så Sinbad må et andet sted købe en cobra fra en slangetammerog den cobra kan passende gøre det ud for håndtag. Til gengæld får Sinbad et sæt dirke, der kan åbne et par døre og lade ham hoppe videre.

Far, far, far, far?

Der er mange forskellige platformbaner, og selvom der altså er små puzzles, der skal løses, er der sjældent så mange brikker i dem, at man ikke kan gætte, hvordan tingene hænger sammen. Til gengæld, også som en kærommen afveksling, skal Sinbad til tider op og flyve på et indregistreret tæppe af den flyvske slags, og det er der faktisk kommet et sjovt til-

også mange, livlige tilskuere her i den pæne VGA-skøjtehal. Her fra hallens tag kan vi se det hele i fugleperspektiv, men lad os klatre ned i den varme kommentatorboks, hvor vi kan få et mere realistisk syn på tingene.

I kommentatorboksen

SVEN: Spillerne mylder nu ind på banen - 5 på hvert hold plus målmænd, og kampen skal til at begynde - dommeren er klar til at smide puck...

JOKUM: OG DER ER SCORET! Lamperne lyser, hornet tuder og publikum jubler. Virkelig hurtigt af Capitals - i kampens allerførste minut. Her er iringen ko på isen.

SVEN: Puh! Gretzky har endnu ikke fået en skøjte til isen. Ok, dommeren er klar igen... Kampen er i gang.

JOKUM: Det er nogle flotte spilninger, han laver.

SVEN: Ja, sørøme så. Heldigvis skal han ikke tænke på at sigte så præcist mod måler, når han skyder, det klarer den selv - SE hvor-

le shoot-em-up ud af. Sinbad bliver nemlig angrebet af fakirer fra luftballoner, og får der med et beklagende "Mæææææææ" bliver slynget efter Sinbad fra katapulter på jorden. Så afgjort et højdepunkt.

Sinbad er afvekslende, men det må man til gengæld også kræve fra det. For det er ingen save-funktion, ingen password-funktion og ingen continues. Sinbad kan rammes fire gange, før han mister et af sine tre liv, og det sker meget nemt for den periode, der klassisk er lige efter man er blevet ramt, og hvor man er usærlig, er meget kort. Forbered dig på et miste et helt liv, hvis et monster rammer dig, og du styrter ned i et hul med pigge. Efterhånden som man har prøvet dem lidt bliver banerne betydeligt nemmere, og man kan nemt kæmpe sig frem til den bane, hvor man dode sidst. Men det tager lang tid, og en password-feature ville virkelig være Turkish Delight. Ellers er der ikke så meget at sige om Arabian Nights andet end at det er et af de sjovere platformspil, vi har spillet. Det er ikke teknisk perfekt, ej heller nogen særligt, men det er afvekslende, handler ikke kun om at hoppe rundt, og er ikke så irriterende, at man har lyst til at spille det med turban på. Men Superfrog er nu bedre.

Christian

AMIGA	
	Klassest 1.3/2.0
Sinbad er en fin lille fyr, der er påent animeret og ikke skal klage på, men grafikken er af temmelig blandet karakter, og formår ikke at være rigtig overbevisende. Helt katastrofalt er den nu ikke.	
Det somme kan med lidt god vilje siges om lyden, der skifter fra bane til baneden kunne nu godt holde sig lidt mere til 1001-nats-evenytr-tempet.	
Men selve spillet er faktisk ganske skøgt og afvekslende. Måske er det noget for dig.	
Grafik: 74%	OVERALL 78%
Lyd: 78%	
Gameplay 81%	
AMIGA 1200	
Kører som på en standard-amiga.	



PC: Her vælger treneren de enkelte spillere ud. Wayne Gretzky III er i lige så høj grad som forgængerne en skøn blanding af strategi og sportsaction.

dan de kæmper om pucken.

SVEN: Det er heldigt for nybegy... UHA! UHA! Grov tackling det, af Gretzky, jeg tror han brugte sin stav lidt vel ivrigt... de begynder rent fakusk at slås.

JOKUM: Grummne sager, og publikum jubler, men dommeren grüber ind... og det er to minutter i strafboksen til hver. Det lader til at

CREATURES

Thalamus

Set hos ESCAPE (31-396366) til 298,-

"Bare kom og tag plads i tidsmaskinen!"

Der er stadig enkelte tomme sæder oppe foran, og selv om I måske ikke ser så godt fra første og anden række, dør det altså ikke, at I bare står op nede bagi. Turen bliver hård for både krop og sjæl, og I skulle nødig begynde at rasle rundt herinde... Forsikringen dækker ikke, så sid ned og spænd sikkerhedsbælterne, allesammen.

Kan I se årstallet oppe på skærmen? Ja, selvfølgelig kan I den; 1993. Vi skal cirka treår tilbage, til 1990.

Eh! I klat!

Gode, så trykker jeg på knappen... Nu!

ZIZZI

Bysteriet varet ikke ret mange sekunder længere, og billedet oppe på skærmen er allerede ved at tone ind. Hvis nogen af jer har fået det dårligt på turen, så stik en hånd ind under sædet. Poserer er der til det samme.

Spillet, I kan se på læredret, hedder Creatures. Den lille, brune fyr med det store, brune hoved, de små lemmer og de enorme øjne hedder Clyde. Han styrer med joystikket, og det er ham, der skyder nu. Har I fået øje på ham?

Clyde har en lang og kompliceret fortid, men hans opgave er enkel: han skal mod højre. Og nu hvor han begynder at gå, kan I godt se, at 1993 ligger et godt skydehole i formanden fra her, hvor vi sidder.

Clyde går lige præcis så langsomt, at man tager sig i arskvæde på ham hele tiden. Nu hopper han... Se hvor svevende han smyger sig igennem luften. Han kigger lige ud på os, ligegyldigt om han hopper eller vender mod højre eller venstre. Denne tale om præcis den samme figur, og der kan godt fortvile, for Cly-

de skyder selvfølgelig kun i den retning, han kigger i. Eller ikke kigger i alligevel, Forstå?

Nu kommer der en skræning ind i billedet fra højre. Clyde går ind i den, han bestiger den ikke. Nu sidder han fast et lille stykke inde i græsset og kan ikke komme længere. Han må hoppe op ad bakken, præcis som en jubelidiot. Læg mærke til, hvordan den lille fyr slet ikke står på græsset, men på nogle usynlige golvklodser, der ligger inde bagved og slet ikke flugter med det, I kan se med jeres egne øjne.

Clydes baner er lange, og de føles endnu længere, end de er, fordi de kun scroller i én retning. Nu prøver han at gå tilbage mod venstre for at samle den bonusing op, han glemte lige for. Det bemærkede de kvikke af jer sikert... Clyde går på stedet, senatbanen først et rullet en pixel mod højre, er der ingen mulighed for at få den til at rulle tilbage mod venstre. Bonusting er tabt.

Den underlige hoppende fyr, der kommer hen mod Clyde nu, er en af de fjender, han skal skyde. Nu fyrer han kanonen af. Og nu. Og nu. Og nu...

Der døde dimsen endelig, efter alt for mange fuldræfere, synes I ikke? Langt de fleste slæmting kan holde til uformidelsmæssig dårlig behandling, og det er ikke sjovt at stå og pumppe 20-30 skud af på dem samme ubetydelige fjende, før man kan komme videreført er bare træs. Hov! Der døde Clyde! I så godt, at han blev ramt for lidt siden, og anden gang er altså ulykkens gang. Mellemaskærmen her kommer op hver gang, det er gået galt, men et enkelt tryk på skydeknappen bringer den næste af de fem Clyde på banen igenpræcis hvor den forrige sidst havde fast grund under foderne. Bare synd at mellemaskærmen giver sådan et træs afbræk i spillet. Mens jeg har snakket, er Clyde næsten nær hen til enden af bane 1. Lidt ensformig og langstrakt, ikke? Banen er også mere ond og gennem end egentlig udforstående. Designerne har været ledet, ikke kreative baner i tager fakt over 1 minutter at genfore, hvis man er god, og der er mange flere af samme slags, baner altså. Desværre er der ikke en eneste kode eller en eneste kredit, så når den sidste Clyde er vist, er det tilbage til start.

gå Gretzky lidt på nererne, at de er bagude.

HORN: Hoooonk!

JOKUM: Nå, kampen lader til at være slut. Den var godt nok lidt kort, men der kan variere fra 8 til 80 minutter alt efter smag.

SVEN: Det kan det, Jokum, men lad os stille om til Pine-Dod Daniels, der har fåt i træneren i omklædningsrummet. Pine, er du er?

I omklædningsrummet

PINE-DOD: Ja, og jeg står her i spillernes omklædningsrum for at beundre spillernes muskuløse kroppe, hrmm.. hvor jeg har fået fat i træneren, Rækarda Møllår, og Rækarda: Hvordan er det at være træner?

RÆKARDÅ: Ja, den være en interessant arbejde. Ganske vist jeg normalt fodboldtræner være, men man skal jo prove noget nyt.

PINE-DOD: Jeg har ikke kunnet undgå at lægge mærke til, at du står med et clip-board i hånden og en hockeystav i øret - hvorfor det?

RÆKARDÅ: Hvad siger du (PLOP)? Åh,

den er for lissom at leve sig lidt mere ind i spillet. Nu er jeg jo fodboldtræner til davli' (i Davli!), men man skal være parat til at efteruddanne sig. Nå, men her i omklædningsrummet kan jeg bestemme alt, for jeg kan legge slagplaner for spillerne, vælge hvem der skal være med og så videre, foretage udskiftninger - alt sammen under svære taktiske overvejelser.

PINE-DOD: Nu har jeg selv spillet lidt hockey, så jeg bliver nødt til at spørge: Synes du, at dette er et godt bud på en hockeystav? Jeg mener, det gik jo ikke så godt?

RÆKARDÅ: Ja, den må man sige, men jeg skal nok komme efter det med tiden, når jeg får over mig lidt mere i at spille. Jeg må nok sige, at jeg foretrækker joystick frem for mus. Det gør det lidt nemmere at aflevere og styre.

PINE-DOD: Oh, joystick? Jeg er vist ikke rigtig med, men vi skal til at slutte her fra Hørsholm skøjtehal.

Søren

Men først er der dog også en del, der minder meget om de gode, gamle dage på Commodore 64. Husker I? Så vil I også synes om de flimrende bogstaver på mellemaskærmen. De var på mode dengang for lange siden, hvor der kun var 16 farver.

Men det her er ikke gamle dage længere. Turen i tidsmaskinen er ved at være forbi, og jeg håber, I har haft en behagelig rejse. Nu trykker jeg på knappen igen:

ZIZZI

Og hyd siger du?

Og der slet ikke er nogen gode ting i Creatures. Selvfølgelig er der det, ellers havde Linus sidst i den tomme stol ved siden af dig og grinnet med. Væbnene er smarte og meget forskellige, Clyde mister dem ikke, når han dør, og de er nemme at skifte imellem. De er bare lidt spildt i et spil som Creatures, så jeg nævnte dem ikke i foredraget.

Øg smit nu. Det næste hold gæster til tidsmaskinen vinter alle føde udenfor, og jeg skal have fundet nogle flere poster..."

Jakob

AMIGA

Clyde er ikke helt så nok, og han er slet ikke animeret nok. Baggrundene og fjenderne er påsat på en lidt billig måde, der slet ikke imponerer, og musikken drukner konstant i en pløppende skydeleyd, der heligivs kan slås fra. Væbensystemet i Creatures er fint, men resten af spillet slår slet ikke distancen i forhold til for eksempel Superfrog, Chuck Rock II, Lethal Weapon or Addams Family. Creatures er daflot til en tilværelse på bunden af tilbuds kurvene. Eller skrøde-spandene.

Grafik: 70%
Lyd: 67%
Gameplay: 32%

OVERALL
36%

COMMODORE 64

Da Creatures udkom i 1990 på den her maskine, skrev Christian en meget lang og meget rosende anmeldelse. Han står vistnok stadig ved de fleste af ordene (se side 1).

PC



WG3 kan ses fra to vinkler, overhead og en flat, skrå vinkel, hvor spillene og publikum er påsat animeret. Det er på lydsiden at det glipper, selvom der er velførende skjæfe-mod-is-lyde og andre samlede effekter. De har nemlig en tendens til at knækket over, og musikken er direkte dårlig. Der er et utal af forskellige parametre og options man kan stille på, og en masse hold at spille mod, også med en kammerat. Manuolen er grundig og overskuelig, og der er da heligivs et afsnit om reglerne. Du hider ikke at bedre bud på is-hockey end Wayne Gretzky 3, og vil du prove noget nyt, er dette sagen.

Grafik: 85%
Lyd: 70%
Gameplay: 76%

OVERALL
79%

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

ZCT Systems Group/EOA

Bag denne måske misvisende titel gør sig ikke en flysimulator bygget op omkring en dygtig luftskipper eller endnu et tandbørstespil, men sportsunderholdning med den verdensberømte basketballspiller: Michael Jordan, mine damer og herrer to meter og træs. Det er åbenbart blevet mode at lave sportspil og koble det med en eller anden berømt sjuft, tænk blot på Nigel Mansells Grandprix og Archer McLeans Pool.

Fasten seatbelts, please

Basketballspil er på ingen måde noget nyt, men det er måden, som Jet-Jordani er udfor på, der gør det til noget særligt. For det første er banen gengivet i vektorgrafik, hvilket betyder at "kameraet" kan panorere rundt og give den bedste synsvinkel på banen. For det andet har man digitaliseret Michael 'Air' Jordan "In Action" v.h.a. et revolutionerende system, der kaldes VideoSim (du skal være imponeret nu!), og resultatet er blevet en forbløffende flot sammenblanding.

Fra programmernes side har man valgt at fokusere på "3 on 3" basketball, der ligesom "1 on 1"-varianten kun udspilles på den ene banchalvdel. Du kan enten vælge at styre spilleren med bolden, eller nøjes med at være Michael Jordan gennem hele kampen. Det er en smagssag om man konstant vil være i kampens hede, eller om man foretrakker at blive i

de samme sko hele tidenpersonligt kan jeg bedst lide den sidste metode, der giver et noget større overblik over kampen, og gør det nemmere at være med i spillet.

This is your captain chewing

Afleveringer klares med et tryk på den ene fire/museknap, og bolden er heldigvis selv-søgende. Du skal heller ikke være alt for bekymret for, at bolden er skeler lidt for meget når der skal scores: Jumbo Jordan & Co. finder nemlig selv ud af at skyde i den rigtige retning mod kurven, når man trykker på den anden knap. Ganske vist er han nå, ham Jordan, men du kommer ikke langt, hvis du tager på ego-trip med bolden. Sammenspil og smarte taktrikker giver faktisk en væsentlig bedre kamp, da computerspillerne spiller ganske glimrende.

Hver gang der laves mål eller fejl, skifter bolden til modstanderen, og der er på tide at tanke lidt defensivt. Alle kneb, legale som ulovlige, er selvfolgentlig til rådighed: Man kan lange ud efter modspilleren i håb om at stjele bolden, stille sig i vejen eller hoppe op for at blokere eller gribe en bold. Ok, angreb er måske det bedste forsvar, men se hvor langt du kommer ved at ramme hovedet ind i maven på modstanderenikke så langt vel?

Flight no. 747 cleared for landing

Jordanian Airlines er uden tvil det bedste basketball spil der fås til PC (der er vist ikke så mange), for spilleglæde og action er flor kombineret. Jordan flyver faktisk. Desværre er der en anelse for lidt indhold i kurven ud over at drible rundt og slam-dunk'e. Naturligvis bør et basketball spil lægge vægt på netop basketball (logik for tyebakker), men efterhånden er standarden, at der en masse ekstra "udenoms", f.eks. i form af en managerdel som i Wayne Gretzky, NFL og andre, store amerikanske sportsspil. Jeg havde også gernet set lidt flere forskellige slags basketball og turneringer, og en to-spiller funktion havde nu heller ikke været i vejen.

Søren

SINK OR SWIM

Zeppelin Premier

Set hos ESCAPE
(31-396366) til 298,-

De er ikke lemminger, men de er næsten lige så dumme. Passagererne ombord på SS Lucifer farer forvildede rundt på 60 forskellige baner, mens iskoldt vand strømmer ind gennem en langstrakt flænge i skroget.

Et skamferet isbjerg spættet af flager af rød maling flyder videre gennem natten, og SS Lucifer begynder langsomt at få slagseite. I balsalen visiter nodesativerne med en skramlende lyd, men ingen rejser dem igen. Orkestret sidder frysende i den første af skibets redningsbåde, allerede på vej væk.

Et periskop kløver vandet med kurs mod SS Lucifer, og en miniubåd lægger til ved den skrammede skibsside. En mand klærrer ombord på det synkende skib.

Hans navn er Kevin Codner, og han adlyder kun dit joystick.

Som en anden filmhelt springer Kevin fra platform til platform, mens han riber sig i håret og prøver at finde ud af, hvordan han gelejder passagerne ud af nødduglen. Selv er de så panikslagte, at de slet ikke kan tænke eller

adlyde en ordre for den sags skyld. Blændet af frygt klærrer de op ad den første den bedste stige og kaster sig ud over den første den bedste afgrund, hvis de er så heldige at finde en. I modstærtning til lemminger kan de heldigvis tåle at falde lige så langt, det skal være.

Men de skal nok dø alligevel, hvis ikke Kevin gør noget.

Han har sine bomber, og han går kun i panik, hvis du gør det. Ellers er han travlt optaget af at mingelere med transportbånd og pakkasser, så passagerne slipper med livet i beholdtrods alt.

Bomberne sprænger låste døre og andre forhindringer, der spærre vejen for de dumme små. Håndtagene kontrollerer elevatorer og transportbånd, der både kan sende passagererne på ret kurs og flytte rundt på genstridige pakkasser. Kranen tjener samme formål, og med den kan Kevin fyde ubelevlige huller i platformene og blokere for syrebade og knitrrende elskabe. En solid gang tape lapper utætte dampørhvis Kevin altså tor klætre rundt på undersiden af rørene med hovedet nedadmen mod knusemaskinerne hjælper ingen tricks. Her er man hurtig og præciseller flad.

Kevin har ikke noget ur at kæmpe mod, og han har for det meste god tid (og tre liv) til at udtaenke en flygtplan. En sjælden gang gør passagererne dog deres entré i kritiske omgivelser, og flere af banerne oversvømmes lige så langsomt af havvand.

15 sekunders luft er alt, hvad Kevin har i sine iltfasker, og det er 15 sekunder mere end

hver af passagererne. De plasker lidt rundt i isvandet, og så dør de, hvis Kevin ikke smider en gummiplade eller nogle jet-dyser ud til dem.

Når et vist antal passagerer er i sikkerhed, glider heltedøren op. Den bringer Kevin videre i programmet og udstyrer ham med en kode, så han ikke behøver at klare hver bane mere end én gang.

60 udfordringer af voksende sværhedsgrad er ikke så mange, som man umiddelbart skulle tro. Banerne er veldesignede og ret udfordrende, men ingen af dem er så vanvittigt store og komplicerede, at man taber modet og slukker computeren. Man hygger sig, tænker, udfører, skriver koder ned. Og så er der pludselig ikke flere passagerer at redde, selv om næsten lige er begyndt.

Jakob

AMIGA

Kevin Codner er en sjov lille sprite, men han bewæger sig på en lidt billig måde. Det samme gælder for passagererne og al den anden grafik i Sink or Swim, men det værner man sig hurtigt til. Effekterne er tilpas boblende og metallsiske, men heller ikke mere. Til gengæld tænder spillet hurtigt lemming-feberen, og så gør det vilde ræs mod banen #0, som desværre alt for hurtigt er nede.

Sink or Swim er lige en diskette for lille til at fortjene et hit.

Grafik	73%
Lyd	78%
Gameplay	89%

OVERALL
86%

PC

Magnetkraner og gummidøde hænger også denne maskine.

PC

VGA SVGA	Sound Blaster, Roland Ad Lib, Pro Audio Spectrum	2 mb	3,5 mb
-------------	--	------	--------

Michael Jordan er flydende og detaljeret, når han suger gennem luften med kurs mod kurven, og ligefodes er alle de andre digitaliserede spillere. For dem med SVGA-kort kan man spille i 840x400-oplesning, og så er der virkelig noget ved dette forudsat, at din pc er har mange kræfter. Sound Blaster giver dig et jublende publikum og en Michael Jordan, der KØNSTANT træder i del ved hovedrystrende af fortæller dig, hvor dårligt du klarer dig.

Grafik	85%
Lyd	84%
Gameplay	74%

OVERALL
77%

DOGFIGHT

Micropose

Jones lod sine barkede næver glide ned i de sorte flyhandske. Endnu en mission vendte foran ham, og gennem viziret på sin teknologiske flyverhjelm skulle han nok tilvegne til verden, at det ikke var uden grund, at han havde fået pilotnavnet Milli-Vanilli-Chilly-Willy. Han havde set Top Gun igår for fjortende gangog mærkede inspirationen sive fra fodderne helt op til den pegefinger, der sendte de dræbende Sidewinder-missiler afsted.

Med målbevidst skridt gik han hen over landingsbanen, der stadigvæk var næsten umulig at skimte gennem varmedisen...

Taxing... Take-off. Jones lænede sig tilbage og tænkte over, at rutine egentlig var en dræbende ting. Han havde adrenalin istedet for røde blodlegermer og opsgøgte ring, der kunne få hjertet til at banke det hyperaktive stof rundt til muskelgrupperne. Det var vist noget med et oliestårn, der leverede olie til fjendender amerikanske luftvåben var klar til at sætte en prop i.

noget at locke på. På vej ned med faldskærmen betragtede han fortumlet det lille fly, der overgaeret loopede rundt om ham. Da veteranfly kom helt tæt på, fik han bekrefter sin værste forudanselshæn var blevet skudt ned af Nuser.

Dogfight!

Undskylddet var vist en lidt lang indledning. Men denne lille anekdote illustrerer på bedste vis, hvad der egentlig er hele ideen bag Dogfight. Tag tolv fly fra seks forskellige perioder, og set dem op mod hinanden hvem mon vinder?

Det meste af spillet foregår handler dog om fly, der passer til hinanden aldersmæssigt. Fra de to verdenskrige, Korea-, Vietnam- og Falklandskrigen samt et lidt specielt scenario fra Syrien er der blevet pillet to fly ud, som du frit kan flyve med.

Som vi efterhånden kender Micropospilene så godt, er det op til dig at designe en pilot, og derefter skabe ham en karriere. Piloten har mulighed for at skifte lidt rundt i tidsaldrerne han bestemmer selv hvilken periode han vil flyve i og for hvem. Derefter kommer scenariet frem, der aldrig varieres på tilhører du angriberne, skal du ødelægge nogle mål, tilhører du forsvarerne skal du forsvare dem. Det lyder måske avanceret, men i virkeligheden går det som angriber ud på at eskortere

andet hurtigt fly er som at navigere en and rundt, der har et stort hul i den ene vingepiloten virker lettere påvirke, og man kan næsten høre ølhunden glamme.

Det er også stort set det eneste, man kan høre. Spiller har nemlig ikke særlig god lyd, og det dræber i temmelig høj grad glæden.

Problemet ved et spel som Dogfight er egentlig, at mulighederne (der jo ellers i manuelen understreges som værende "uendelige) er temmelig begrænsede. Spillet er helt klart et actionspil med et stærk simulation i, og når så actionen er upræcis og helt klart baseret på, at uanset om man flyver Mig, Fokker eller Mirage, skal fjenderne helst nedlægges gennem maskinkanonens sigtekorn. Der er temmelig uninspirerende.

Det eneste sjove er at spille mod en levende modstander over nervær og så selvfolgelig "What If?"-muligheden hvor gamle fly kan flyve mod nye. Men man savner virkelig det gennemgribende action-feel der var i spil som Wings og Knights of the Sky.

Der er efterhånden lavet så mange flyspil, at man fristes til at nummere dem. Det her bliver fær i så fald titlen F-1205, og det bliver næppe noget, der kommer til at vinde noget som helst.

Christian



PC: Sådan ser en rigtig jægerpilot ud!

"Sejere end de sjæreste, så sejrer du over den besejrede" mumlede Jones til sig selv, og funderede over, om det var noget han havde hørt i en Clint Eastwood-film, eller om han selv havde fundet på det. Han var i hvert fald på vej...

Ud af sideruden så han et stykke væk en flyvende ting, der ikke var meget større end en ørn på anabolske stereoøjne. Den var ikke at registrere på hans radar, men skæg så den ud, og Jones vidste ikke noget bedre end skæg.

Men da han kommer tættere på blev han i tvivl om det var hans nerver eller hans alt for mørke pilotbriller, der spillede ham et puds. Det var et gammelt fly, han gérkendte det som noget, der vidst nok hed en Supvisk Kamel, og som var et stort nummer under Første Verdenskrig. Veteranen kom hurtigt nærmere, og han kunne skimte pilotens hals-tørklæde og høre glammen fra de gamle Vickers-kanoner. Han forsøgte forgesves med et missile-lock, men glemte, at der ikke var



PC: Cleared for Landing! Lad os håbe den ikke crash'er som Dogfight gjorde.

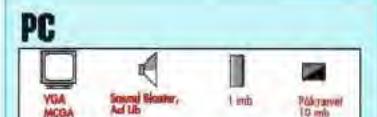
bombemaskiner, som forsvarer at infiltrere dem. Hver gang. I alle perioder.

Uden det bor få nogen til at bryde ud i sang, vil jeg lige bemærke, at "du er ikke alene". Til din rádighed har du fra start nogle fly, som du kan sende ud på bestemte opgaver, og så mærker du stort set ikke mere til dem. Uanset hvad skal du selv på vingerne.

Lift us up where we belong...

Der er forskel på flyenedet siger manuelen i hvert fald. Klart er det da, at der ikke er Sidewinder-missiler på en Fokker og at en Spitfire ikke kan lette lodret fra et hangarskib. Men kigger man på instrumentpanelet, er det godt skraber i alle flysofte har man ikke andet end et styrehåndtag, et gashåndtag og en maskinkanon. I bedste fald får man flaps, et par missiler og en bremse.

Styringen er forfærdelig, hvis man ikke har et GODT joystick. At styre en F-16 eller et



Flot introshåme about the game. Lyden er alt for sparsom, og uden lydkort er det endda så gralt, at det aldrig går op for en, at man bliver ramt! Man er nødt til at gå udemot: et af de mange externe views og se, om man har en halv af nog efter sig.

Grafikken er acceptabel, især på de meget hurtige maskiner. Desværre er styringen noget nærmest umulig, og trorover spilleren den sidste rest af glæde. Dogfight er kun sjovt i meget begrænset tid.

Grafik: 79%
Lyd: 69%
Gameplay: 51%

OVERALL
56%

AMIGA

En Amiga-version er på vej, og skulle være ude sidst på sommeren. Der planlægges ikke nogen særlig A-1200 version.

SHORTIES

Vi samler op på opsamlinger og updates

LOST TREASURES OF INFOCOM VOL. 1

Infocom

Set hos ESCape (31-396366) til 498,-

Kald mig en gammel melankolikker, en led nostalgikker. Påstå at jeg hænger fast i fortiden, at jeg er reaktioner.

Jeg er ligeglæd. For nu ligger der 3, 5 megabytter med de gamle Infocom-adventures på min harddisk. Og tæller jeg titler, er der faktisk 20: Zork 1-3, Zork Zero, Beyond Zork, Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker, Planetfall, Stationfall, Starcross, Hitchhikers Guide to the Galaxy, Moonmist, Lurking Horror, Infidel, The Witness, Suspect, Deadline, Ballyhoo og Suspended.

Til vores unge læsere, der IKKE ved hvad et Infocom-adventure er, kan vi afsøre, at den meget sparsomme plads de tyve spil tager op i hvert fald ikke skyldes grafik. Infocom-spillene er nemlig traditionelle text-adventures uden så meget som skyggen af et billede på nært alle dem, der opstår inde i hovedet.

Hvert af spillene består nemlig af skærm efter skærm af tekstop når spiller er færdig med at beskrive, kan du indtaste dine handlinger: Take Sword, Examine Door, Push man through the hole.

Glem alt om de nemme problemer i Secret of the Monkey Island eller Indy i Infocom-spillene er der tale om VIRKELIGE problemer, der krever gode adventure-spiller-egenskaber.

S skulle du sidde fast, er der med i pakken hintbøger til ALLE spillene, samlet i en 340-siders bog, kort til ALLE spillene og naturligvis en næsten 270-siders manual, der sætter dig igang. Det giver pakken en vis vægt...

Og den er sin vægt værd i guld. Spillene er afvækslende, og din rolle svinger lige fra eventyr over arkeolog, over detektiv, over studerende over astronaut du kommer IKKE til at kede dig.

Kender du ikke til Infocom-spillene, er du god til engelsk og er du ikke afhængig af farvestrålende billeder, bør du ikke tøve et øjeblik. Her er rødderne, og Amiga-ejere får et lignende tilbud om et par måneder.

PC: 95%

- CS

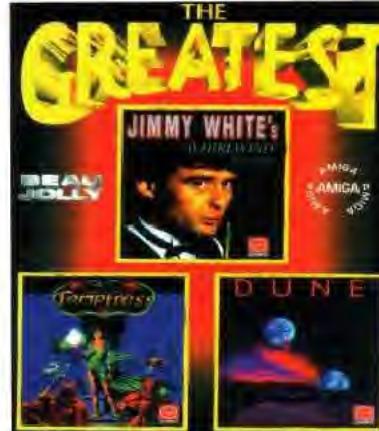
THE GREATEST

Beau-Jolly

Set hos Interactivision (86-802700) til 339,-

Navnet "The Greatest" hentyder jo svagt til endnu en opsamling, og selv ikke alle spillene er lige store, er der dog god valuta for penge-ne.

Det er tre Virgin-titler, der er blevet bundet sammen, og bedst af dem er nok Jimmy White's Whirlwind Snooker, en perfekt snookersimulation af den samme, som står bag Archer Macleans Pool. Styresystemet er nojagtigt det samme, og består af lynhurtig 3-D grafik.



Amiga 1200-ejere må desværre indstille sig på, at det IKKE virker til deres maskine.

Jimmy White's Snooker er måske ikke et spil med de store variationsmuligheder, men fire computermodstandere, mulighed for at lave trick-skud og selvfølgelig den befridende to-spiller-option giver alligevel god underholdning.

Så er der The Lure of the Temptress, det første spil fra det lille firma Revolution Software. Det er et rimeligt traditionelt grafisk adventure, der starter i en fangekælder et sted i den mørke middelalder. Du er en ung fyr, der skal spolere et plot mod verdensfreden, så det er der ikke meget nyt i. Kommandoerne bliver valgt fra forskellige menuer, og selvom det til tider kan blive ret omständigt at klikke sine kommandoer sammen, forstyrre det ikke spillets spændende atmosfære. Problemerne børde måske være lidt bedre.

Dune blev oprindeligt kodet af franske Cryo, og det er på mange måder et originalt spil. Som en ung Arreider på planeten Dune skal du sørge for at bekæmpe de onde Harkonnen, at udvinde nok Spice, og at alliere dig med de oprindelige Fremen. Dune er mest en blanding af adventure og strategi, desværre med en lidt for stor overvægt af strategi. Selvom det er spændende i starten, finder man meget hurtigt ud af, at man kører rundt i de samme cirkler og foretager sig de samme ting.

Der er til gengæld meget fængende i starten, og der går lang tid, før man legger det fra sig.

Alt ialt er The Greatest måske ikke det største, men dog en samling af meget varierede spil, der alle har en høj kvalitet.

AMIGA: 89%

- CS

LEMMINGS II

Psygnosis

De var ikke lang tid om det, Psygnosis. Men hvorfor skulle de dog også være det? Når Lem-

ming II kan sælge så voldsomt på Amigaen, er der vel ikke noget til hinder for, at der også kan gøre det på en PC...

Næh, det er der vel ikke. Konverteringen ligner i hvert fald Amiga-versionen til forveksling, og det er egentlig meget godt. Spilleren skal indirekte styre en masse lemminger gennem 120 baner, delt op som 12 gange 10.

De 12 er de tolv forskellige stammer, og de er opfindsomt lavet og udvalgt. Stammens tema går således igen både i animation, baggrund og musik, og nogle af lemmingerne har endda fået rødt hår, brun kular eller mørkt hår.

Der er mere end 52 forskellige lemminger, og det er op til spilleren selv at forvandle en almindelig lemming til f.eks. en bygge-lemming, en flammekasterlemming eller en windsurferlemming.

En windsurferlemming (eller for den sags skyld en drageflyvningslemming) skal naturligvis have vind, og det er op til dig at levere den med en lille vilje.

Vil du have flere oplysninger, bør du læse anmeldelsen fra sidste nummer som sagt: Amiga og PC-versionerne ER ret ens!

PC: 90%

- CS

ZOOL

Gremlin

Zool er for tiden ved at opbygge en forrygende popularitet. Under det sidste ECTS-show kunne Ruth Bartles fra Gremlin fortælle, at Zool meget snart vil være at finde som bamse i en lang række legetøjsforretninger. Hvis du hører en susen for øerne er det et enigt anmelderhold, der ryster i hovedet. Zool, supersælleren fra England, har simpelthen ikke formået at imponere os. Og med PC-versionen bliver det ikke meget bedre...kun lidt.

Platform-Zool er et lille rumvæsen, der er stjerne i sit eget platform-spil. Til der formål kan han rende og hoppe, og smide med forskellige ting, der kan hjælpe til at slå værste fjender. Traditionen bliver fulgt: Zool's færdene går igennem forskellige verdener, som hver har deres tema. På musikbanen vrirrer den således med musikinstrumenter, noder og CD'er, mens slikbanen er mobleret med lakriskonfekt, vingummibamser og det, der er værre.

Zool er et meget hurtigt spil, og gør sig godt på en VGA-skærm. Det er et lidt tydeligere og klarete spil end på Amigaen, men det grundlæggende problem består: der dårlige feel med handlingen.

Nu er platformgenren jo ikke så anvendt på PC'eren, og man forstår godt hvorfor. Lige til slut: har du ikke et joystick, kan du godt glemme ALT om Zool.

PC: 68%

- CS

Spar penge og bestem din egen skærm-opløsning!

Vi viser dig hvordan du nemt kan få en langt højere skærmopløsning, til f.eks. Dtp-programmer og PowerPacker.

Af Flemming V. Larsen

Amigaens standard skærmopløsninger har sine stærke sider, f.eks. god kompatibilitet med TV/videomedierne. Hvilket såvel mere professionelle videofolk, som den almindelige bruger har glæde af, især økonomin.

Hvor andre computere sælges med special monitor, bliver de fleste Amigaer i dag solgt uden monitor. Alt efter pengeprisen tyngde kan man selv bestemme, hvor meget man vil ofre på en monitor, eller om man blot slutter den til et almindelig TV.

Selv har jeg aldrig haft en "rigtig" monitor. Min A2000 er tilsluttet et 15" TV via et RGB/Scart-stik. Det fungerer helt fint. TV'et, som er af trinitron-typen, har faktisk et bedre billede end Commodores stan-

dard 1084S-monitor.

Når man, som jeg, også bruger Amigaen til mere seriøse ting som tekstbehandling, programmering og lign., er den lave standard skærmopløsning (640x256), og det let flimrende og pulserende 50 Hz billede på TV'et ikke altid det bedste arbejdstedskab. Man får ret hurtigt trætte øjne og mistet overblikket med de få teknikken skærmen kan rumme.

Løsning på disse problemer kunne være at investere i en lavstråle VGA- eller multiscan farvemonitor og evt. en flicker-fixer. En udgiftspost som nemt sniger sig op omkring de 5000 kr. - hvilket jeg desværre ikke sådan lige har tilovers på budgettet.

Den billige løsning

Men heldigvis findes der også en

billigere løsning, hvis man er villig til at gå lidt på kompromis med sine krav, og kan leve uden altid at have fuld farve på skærmen. For at kunne bruge denne skærmopløsning, skal Amigaen være udstyret med ECS-Denise og Kickstart/Workbench 2.0 eller højere. Derudover skal man nok regne med at investere ca. 600-700 kr. i en sort/hvid (S)VGA-monitor (køb en billig brugt), 2 stk. 23-SUB-D (han + hun) og 1 stk. 15-SUB-D (hun) stik, en omskifter og en plastikbox, plus en meter 9-leder-kabel. Og man skal gerne kunne håndtere en loddekolbe uden at brænde fingrene.

Løsningen går i alt sin enkelhed ud på at bruge 2 monitores, den gamle standard monitor (f.eks. A1084 eller TV med scart) og VGA-monitoren, som begge tilsluttes Amigaen via en omskifterbox. Omskifterboxen må man selv lave, da den ikke findes i handlen (se arbejdstegning). Med omskifteren kan man skifte mellem de 2 monitores, alt efter hvilket program og hvilket format man ønsker at arbejde med.

Flere linjer uden flimmer

Programmer, som ikke understøtter ECS-skærmopløsningerne, eller som kræver brug af fuld palette, køres via standard monitoren; mens Workbench og alle andre ECS-kompatible programmer køres i flimmerfri hires (productivity-/multiscan-

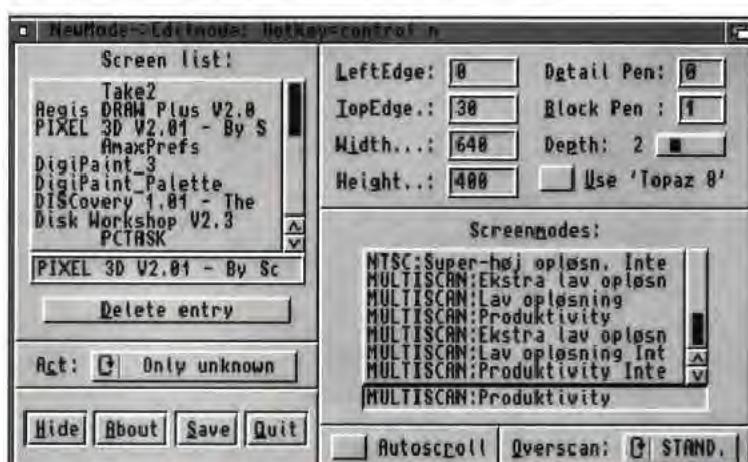
eller Euro72) via VGA monitoren (se oplysninger om disse modes i skemaet i artiklen "Vælg den rigtige monitor").

Til førstnævnte gruppe hører selvfølgelig grafik-/animationsprogrammer og spil. Gruppen af ECS-kompatible programmer omfatter alle programmer, som kan åbnes på Workbench, f.eks. editors, databaser og regneark, men efterhånden også flere og flere programmer, som åbner egen skærm, f.eks. A-Max, PowerPacker, CineMorph, ProPage 4.0. Programmer, hvor en høj oplosning - f.eks. flere tekstri linier - er af større betydning end mange farver.

Snyd systemet!

Ønsker man at kører ellers ikke-kompatible ældre programmer (for WB2.0) i et af de nye VGA-modes, er der et par muligheder for at snyde systemet. Først og fremmest er der på det seneste kommet forskellige PD-programmer, som kan gå ind og ændre et programs skærmdata. Selv bruger jeg NewMode, som findes på Fish 798. Man smider der bare ind i WBstartup-skuffen, så logger det sig i baggrunden. Hvergang man prøver at åbne et ældre program bryder NewMode ind og viser et vindue, hvor man kan give det valgte program et af de nye skærmmater. NewMode genererer en konfigurations-fil, som husker de indstillinger, man vælger for de enkelte programmer, så man ikke behøver at tænke på det, når det først er installeret.

Det virker med mange programmer, f.eks. AegisDraw+, Pixel3D, Discovery, View80 og PagesetterII. Mht. sidstnævnte vil nogle nok indvende, at der program kan åbnes i WB-mode - hvilket da også er rigtigt nok. Men det har problemer med geometrien: En A4-side afgøres kvadratisk på en multiscan eller Euro72 workbench! Er det programmer som af en eller anden



Med dette PD-program kan du vælge VGA-kompatible skærmmater i næsten alle ældre programmer, som ellers bruger WB.1.3 (non-ECS/AA) openscreen-rutiner.

GAMES PREVIEW

Efter det nyligt overståede ECTS-show i London flyder skriveborret med skærbilleder og pressemeldelser. Vi dykker ned i bunken...

LOST IN TIME

I en tid hvor man til tider skulle tro, at softwarefirmaerne har glemt alt om det vigtige begreb "originalitet", er det forfriskende, at firmaer som Coktel Vision er til. Med titler som Goblins II og Inca har de leveret nogle af de mest anderledes spil inden for det sidste halve års tid, så der er med stor fornøjelse, at vi kan byde velkommen til Doralice...

Doralice? Jo, den kvindelige hovedperson fra Fascination, hvor hun mest spillede rollen som kvindelig Don Juan, er tilbage i en ganske anderledes historie. En eller anden har bortført hende, og hun finder pludselig sig selv indespærret i bunden af et skib - kælderen på væggen siger 1840...

Det eneste hun kan huske er noget med en arv og et gammelt hus et sted i Atlanterhavet. Der er ikke andet for end at rejse frem og tilbage i tiden og at prøve at finde ud af, hvad der er sket, hvem der står bag, og navnligt: hvordan hun slipper ud af det!

Spillet er designet af Muriel Tramis, den også stod bag Goblins-spillene og Fascination, mens grafikken er skruet sammen af kunstneren bag Inca, Fred Chauvelot.

Helt spillet består således af en masse filmede sekvenser, kombineret med forkalkulerede 3-D grafik. Alle personerne Doralice møder i adventuret vil således være spillet af rigtige skuespillere, og CDROM-ejere vil have fornøjelse af rigtig tale.

Så er det sagt: Amiga-ejerne bliver endnu engang snydt, men ud fra det vi så på ECTS har PC-ejere virkelig noget at glæde sig til, og kan godt begynde på at rydde op på harddisken.



FIELDS OF GLORY

Der er nogen dage, man simpelthen ikke skulle have sitet ud af senget. Til under ligger den slags dage så tæt op af hinanden, at nogen må gå galt.

Den slags dage havde Napoleon mange af, da han mødte Wellington og Blucher på Waterloo, assistert af nogle hundrede tusind mænd og temmelig mange kanoner. Historiebøgerne kan berette om, at der endte temmelig skidt for den gode Bonaparte, men oddsne skulle vel ikke være noget problem for dig. I hvert fald får du chancen (igen) for at vende historiens gang og dermed skaffe Napoleon og Frankrig en sejr. Men først må du igennem 6 andre slag først.

Spillet startes nærlig allerede efter Napoleons hjemvenden fra Elba i 1814, og nu skal det slas - over hele Europa. Det er dig, der styres slagets gang, både på stort Europa-niveau og på den mere lokale slagmark. Du får hele tiden råd og vejledning fra historiens store personligheder, men den endelige beslutning er din egen.

Microprose har gjort meget ud af at lave et krigsspil, der ikke er alt for kedeligt. Derfor har spiller også fået rullen "Military Action game"-klistret på, der er krydset mellem masser af lydefekter, og kontrollsystemet er styret 100% med mus. Og skulle du blive træt af gamle Bonney, står der dig frø for at vælge Blucher eller Wellington istedet. Computeren er bevidst gjort meget "intelligent", men vil du hellere have en levende modstander, kan det også lade sig gøre. Fields of Glory kommer til at køre over nettverk.

Forvent at høre kanonuglernes hviven omkring juni, hvis du har en PC og september, hvis du er en glad Amiga-ejer.

WAR IN THE GULF

Jamen, hvorfor tog det så lang tid? Softwareindustrien er ikke altid god nok til at smede når pengejerner er varmt, og at der skulle gå så lang tid før et spil om Golfkrigen kom ud, tyder på dårlig markedsplanlægning. Men vil man ikke give indtryk af at være historisk, kan man jo altid lade som om man er forudseen-de...

Derfor skriver vi år 1995, og Irak har endnu engang taget et stevlebeklædt skridt for meget hen over den kuwaitiske grænse. Med to divisioner fra Medina og Nebuchadnezzar (hosfeber er en grim ting!) har de taget en masse oliefelter og de to øer Failaka og Bubiyan. Det var ikke paent gjort, specielt ikke når man kort efter sætter ild til oliefelterne og dermed gør livet både hårdt og kort

for de dyr og mennesker, der bor på de to øer.

Derfor er det godt vi har Team Kuwait, en samling hårdé halse, allesammen veteraner fra Desert Storm og med hver deres M1A1-tank. De 16 mænd med lige så mange tanks er de eneste, der er tilbage i Kuwait, og de går i gang med at rydde op. Først skal de to øer befries, derefter skal irakernes 30.000 mands store Republikanske Garde sendes retur til Irak. Temmelig godt klaret af 4x4 tanks.

Den opmærksomme læser har nok gættet at War in the Gulf er fortsettelsen til de to succesfulde tankspil fra Empire, Team Yankee og Pacific Islands. Carol fra Empire lover, at der ikke er ændret så meget som en ikon i styresystemet, men at der venter 15 panserslag mellem briendende



BENEATH A STEEL SKY

Der var temmelig langt mellem de store originale nyskabelser, da softwarefirmaerne skulle vise deres kommende produkter på ECTS-showet. Det meste var platformspil, beat-em-ups og fortsættelser til titler, der var populære for årlige tilbage. Men hos det lille firma Revolution Software, der for tiden bliver udgivet af Virgin, sker der øbænbart noget. Beneath a Steel Sky ligner et af de mest ambitiøse projekter endnu set i computerspilsverden.

Steel Sky er baseret på den verdensberømte Dave Gibbons fremtidstegneserier, og rummer en baggrundshistorie noget ud over det sædvanlige. Selv kæmpestore virksomheder har ødelagt det økologiske system, og de er de eneste, der er i stand til at skabe plantereviekst. Træer, planter og andet grønt eksisterer nu kun i kæmpestore bystater, der dækker hele kontinenter, og beboerne betaler dyrt for at få lov til at leve der. Enkelte vælger selvfolgelig at bo udenfor - deriblandt dine forældre.

Dit navn er Robert Foster, og du har levet et lykkeligt liv uden for byernes tyranni. Men en dag kommer sikkerhedsfolk, der ødelægger den lille landsby, dræber alle beboerne og insisterer på, at du skal tage med dem. Men hvorfor? Det er det, du skal finde ud af. Din færd tager dig igennem mere end hundrede lokationer, der alle er befolkede af robotter og alle typer for mennesker. Der er ikke andet at gøre end at finde ud af, hvem der virkelig vil hjælpe. Den eneste der ved det hele er den store økologicomputer, og den er godt beskyttet.

Men en sikker hjælper er der dog. Robotten Jocys personlighed består måske ikke af andet end en printplade, men han er til gengæld nem at transportere og at indsætte i flere af de robotter, du møder undervejs. Det giver unikke muligheder for at løse ellers uløselige problemer.

Steel Sky er bygget op som et adventure, og Revolution har baseret det meste af styresystemet på Lure of the Temptress. Mange af menuerne er dog hevet ud for at sikre, at gameplayet bliver lidt mere flydende. De 15 minutters forevisning vi fik af det hidtidige spil tegner meget lovende, og fans af Blade Runner bliver i hvert fald ikke skuffede...

Forventes ude til efteråret på Amiga og PC. Der bliver en særlig version til A-1200-ejere.

olietårne på den trofasteste spiller. Vi glæder os til at se om War in the Gulf er lige så oliesmurt som sine forgængere. Læs svaret (forhåbentlig) i næste nummer af DNC, hvis du har Amiga eller PC.

LANDS OF LORE

Mange vil mene, at rollespilsånden aldrig er blevet kopieret tilstrækkelig godt til computerskærmen. Men Eye of the Beholder-spillene fra Westwood Studios har i hvert fald været et af de mest overbevisende forsøg.

På grund af de sædvanlige strijdigheder om licenser og pro-

grammørers gunst bliver det ikke Westwood, der kommer til at stå for EOB III. Til gengæld laver de nu deres egen serie, Lands of Lore, der ikke giver nogen EOB-fan grund til at føle sig snydt. De lidt beskedne amerikanske programmører formåede ikke at dæmpe forventningerne, da de skulle vise det første Lands of Lore-spil på ECTS. Dertil er det simpelthen for flot.

Mange ting er som i gamle dage. Styresystemet er kun blevet ændret en smule, og baggrundshistorien ligner også noget, vi har set et sted før... en ond heks, der kan forvandle sin skikkelse, nogle magiske ringe, en doende konge

og selvfolgelig en modgift, som du er den eneste, der kan finde.

Men Lands of Lore: The Throne of Chaos lover meget mere. Fra starten vælger man en person ud af 7, og du bestemmer helt selv, hvordan han skal udvikle sig. Foretrakker du at klare dig med trylleformularer, vil din helt langsomt udvikle sig til troldmand. Foretrakker du at bruge sværdet, kan du ende med at blive ikke så lidt af en krigers. Undervejs vil du møde andre helte, der gerne slutter sig sammen med dig, og som gennem hele spillet kommer med deres personlige mening, kommenterer alt hvad der sker og ikke er blege for at skændes med dig.

hvis de mener, du tager fejl.

Lands of Lore tegner også på teknisk at blive en landvinning. Lange og flotte animationer giver spillet et vist filmpræg, og professionelle skuespillerne har lagt stemme til. Over 30 store områder skal udforskes, helst med hjælp fra den smarte automap-feature. Forbered dig på at møde mere end 50 forskellige slags monstre, der denne gang angriber i intelligente formationer, åbner og lukker døre og snakker langt mere end de tidligere spil.

Vi kunne blive ved med at nævne de teknisk imponerende data, men vil bare nøjes med at nævne, at storyboardet til de første fem spil allerede er skrevet! Det ligner en kamp mellem Eye of the Beholder III og dets fædre fra Westwood.

Hjem der vinder finder PC-ejere ud af til sommer, mens A-1200 ejere må vente til efteråret.

WOODY'S WORLD

Hvis du er interesseret i shareware-software, kender du den twirl Vision Software, der stod bag Microbes og Cybernetix. Efter at have fået ros fra hele verden fik de to new zealandere mod til at kaste sig over deres første kommercielle titel, der bliver udgivet af DMI. Velkommen til... Woody's World!

Er man glad for platformspil er der i hvert fald meget at komme efter. Over 60 levels skal udføres af den lille Woody, der har sat det som sit mål at besøge seks slotte for alskens onde væsner. Der skal samles ting, hoppes på fjender og løses små gåder for at gøre den videre færd mulig. Bliver det for svært, kan Woody lave sig selv om til Prince Woody, der er tyndere og kan gå steder, ingen Woody har gået før. Endnu en udzævnelse, til King Woody, giver mulighed for at gå ind af de særlige kongedøre, der gemmer endnu flere baner at udforske.

Efter at have klarer alle baner i et slot, kan Woody spille en slags Lykkehjul om retten til at springe det store vagt-monster over, retten til ekstraliv eller bare retten til at gå hjem med en lang næse.

Der er masser af puzzles der skal løses, millioner af bonusser, hemmelige rum og finesser. Fans af Rainbow Islands og Parasol Stars har måske noget at se frem til når Woody's World engang dukker op til Amiga. Vi gennemtaster så snart vi har spillet.

Vælg den rigtige monitor til din Amiga

Med A1200 og A4000 er der kommet mange nye skærmformater - hvilken skærm giver dig den bedste oplosning?

Af Flemming V. Larsen

Amigaens mange nye skærmformater gør, at det ikke mere er så nemt at vælge den rigtige monitor til sin Amiga. Vi vil derfor her gennemgå nogle af de mange mere eller mindre tekniske begreber, man bør kunne tyde, når man skal vælge den monitor, som opfylder netop de behov, man vil have dækket.

Amiga skærmformer

Amigaens skærmformer kan stort set deles op i to typer: De lavfrekvente med en horisontal frekvens på 15.6 som følger TV-normen (PAL/NTSC) og de højfrekvente fra 24-31.5 KHz, som kan vises på en VGA eller Multiscan-Monitor.

Skemaet her på siden skulle give et overblik over fleste nye og gamle skærmformer. Lad os gennemgå de termer vi har brugt i skemaet:

Skærmoplösninger

Alle Amiga skærmoplösninger kan vises med eller uden interlace. Ved interlace dannes skærbilledet i to omgange: Først linie 1, 3, 5, 7 osv., dernæst linie 2, 4, 6, 8 osv. Interlace-systemet bruges bl.a. ved almindelig TV/video. Et interlaced skærbillede vil flimre kraftigt på en skarp computer-monitor.

Skærmoplösningerne er opgivet som max. for hhv. interlace og ikke-interlace uden overscan. (Med overscan kan billedfladen gøres så stor at den fylder mere end skærmarealet. Overscan bruges især i video/TV sammenhæng).

Horisontal frekvens

Også kaldet liniefrekvensen er den vigtigste faktor, når man skal

vælge monitor. Med VGAOnly monitor driveren (WB3.0) aktiveret forhøjes frekvensen en anelse på bekostning af jævn horizontal scroll. (se også afsnittet "Egnet monitor" nedenfor.)

Vertikal frekvens

Også kaldet rasterfrekvens, angiver hvor mange billeder skærmenden danner i sekunder. Jo højere den er, desto roligere og skarpere står skærbilledet.

Minimum systemkrav

Herunder er angivet hvilken Workbench/kickstart version og hvilket chipsæt de enkelte skærmformer kræver. ECS (Enhanced Chip Set) findes i alle de nye Amigaer som leveres med Workbench/Kickstart 2.0. Har man en ældre Amiga kan man forholdsvis nemt få installeret ECS og Kickstart 2.0. Man behøver ikke at udskifte Agnus-chippen, men kan nøjes med "Denise" som styrer billede-outputs. Uden AGA-chipsættet, som kun findes i A1200 og A4000, vil skærmformerne

med en hor. frekvens på mere end 15.72 KHz kun kunne vises med et begrænset antal farver (4 ud af 4096).

Egnet monitor

Std. står for standard Amiga-monitor, som f.eks. 1084 eller TV (med RGB-scartindgang eller via RF-modulator) med en hor. frekvens på 15-16 KHz.

VGA står for VGA/SuperVGA fastfrekvens - (31.5 KHz.) eller multiscan-monitorer (spændende fra 30-38 KHz op til 30-100 KHz alt efter model). De fleste PC-monitorer som sælges i dag er af multiscan-typen. Vær opmærksom på at skærmformerne DBL PAL/NTSC, Multiscan og Euro72 ligger lige under disse monitores frekvensgrænse. De fleste vil dog alligevel kunne vise disse formater. Er der problemer, kan man prøve med VGA-only monitor driveren (WB3.0).

MS står for MultiScan-monitorer - ikke at forveksle med ovenfor nævnte multiscan. Multiscan monitorer kan arbejde indenfor to (bisync), tre (trisync) eller flere forskellige frekvensom-

rader. Som regel dækker de både TV-frekvensen (15.6-15.82 KHz) og VGA/SVGA-frekvensen (30-40 KHz). Commodores nye monitorer 1940 og 1942 (som omtalt andetsteds i dette blad) er af bisync-typen, mens 1960'eren er en trisync-monitor. Udover disse og nogle temmelig dyre touchscreen-monitors (berøringsfølsom skærm) laves der ikke ret mange "ægte" multiscan monitores i dag.

For at kunne tilslutte en VGA eller multiscan til en Amiga kræves en SUB-D 23-/15-bens konverter. Denne kan skaffes fra Commodore eller man kan lave den selv (se artiklen "Manuel multiscan").

FF

Herunder kan man se, om skærmformerne kan forbedres med hjælp fra en flicker-fixer. En flicker-fixer er et stykke hardware, som ved at fordoble den horisontale frekvens kan fjerne flimreren i interlace oplosningerne. Med den fordoblede frekvens skal man bruge en VGA- eller Multiscan-monitor.

Lidt om de enkelte formater

PAL er den europæiske farve-TV-standard. I USA og visse andre steder bruger man NTSC. Da Amigaen oprindeligt er en PAL/NTSC computer kan visse skærbilleder kun vises i dette format. Det drejer sig bl.a. om fejlmeldelser og bootup-menu. Samtidig er næsten alle spil og mange brugerprogrammer lavet i dette format. (Mht. brugerprogrammer se afsnittet "Snyd systemet" i artiklen "Manuel multiscan" andetsteds i dette blad). Ønsker man at bruge sin Amiga i forbindelse med TV/video-produktion, kan man kun bruge PAL-formaterne.

S-HiRes formaterne kræver en virkelig god monitor med en stor skærm, hvis man skal kunne se,

Boks 1: Skærmoplösninger

	Skærmoplösning I.laced/Non-laced	Hor.(KHz) Alm/VGAOnly	Ver. (Hz)	Min sys.krav	Egnet Monitor	FF
PAL std.	640x512/640x256	15.60/-	50	WB1.x	Std.VGA	+
NTSC std.	640x400/640x200	15.72/-	60	WB1.x	Std.VGA	+
PAL						
S-HiRes	1280x512/1280x256	15.6 /-	50	WB2.O,ECS	Std.VGA	+
NTSC						
S-HiRes	1280x400/1280x200	15.72/-	60	WB2.O,ECS	Std.VGA	+
DBL PAL	640x1024/640x512	27.50/29.45	50	WB3.0,(AGA)	MS,(VGA)	-
DBL NTSC	640x800/640x400	27.66/29.45	50	WB3.0,(AGA)	MS,(VGA)	-
M-scan	640x960/640x480	29.29/31.44	60	WB2.0,ECS	VGA,MS	-
Euro36	1280x400/1280x200	15.76/-	73	WB2.1,ECS	MS,(VGA)	+
Euro72	640x800/640x400	29.32/31.43	70	WB2.1,ECS	VGA,MS	-
Super72	800x600/800x300	23.21/24.62	72	WB2.1,ECS	MS	-

Betafon valgt af abonnements-vinderen!

I DNC's månedlige præmie-udtrækning (kun blandt abonnenter!) har vi udtrukket denne måneds heldige abonnenter - se straks efter om du er en af dem!



Amigaens skærmformer kan stort set dele op i to typer: De lavfrekvente som følger TV-normen (PAL/NTSC) og de højfrekvente som kan vises på en VGA eller Multiscan-Monitor.



Der skal bruges forskellige skærme til forskellige opgaver - spil behøver ikke en skærm med høj oplosning, men DTP, grafik og CAD har brug for endog meget høj oplosning for at opnå det bedste visuelle resultat.

havd der står på skærmene. Til indscannede billeder kan man dog også nogle virkelig flotte resultater.

DBL PAL/NTSC fungerer som en slags software flicker-fixer. Formatet kræver Kickstart 3.0 som findes i A1200/A4000. Da skærmformerne kan vise skærmoplösninger, der svarer til PAL/NTSC interlace, uden interlace-flimmer, er det bl.a. særligt velegnet som arbejdsformat for ting, der senere skal oversættes til video via PAL-mode.

Multiscan, også kaldet productivity under WB2.0 er et format specielt velegnet til VGA-monitorer. Multiscan giver et bedre billede end DBL PAL p.gr. af den højere vertikale frekvens. Euro36 er et godt alternativ til NTSC S-HiRes. Kræver multiscan- eller speciel video-monitor, som kan vise en vertikal frekvens på 73 Hz. Giver et virkelig skarpt og roligt billede, velegnet til DTP og CAD - selvom der endnu ikke er mange programmer der understøtter dette format.

Euro72 giver også et roligt skærbillede p.gr. af den højere vertikale frekvens. Og er et godt alternativ til Multiscan, selvom man mister lidt i skærmstørrelse.

Super72 er et lidt vanskeligt format som understøttes af meget

få monitorer. Formatet har sin berettigelse for folk der gerne vil arbejde med samme oplosning som findes på SVGA-PC'ere.

Den bedste løsning?

Det kan være svært at give generelle retningslinjer for hvilken skærm-løsning, der er den bedste. Meget afhænger af, hvad man vil bruge sin Amiga til, og hvilken model man har.

Man må også gøre sig klart hvilke krav, man vil stille til monitoren kvalitet. Skal den f.eks have en skærm på mere end 14 tommer, og/eller skal den overholde normerne for lav strålning, kan ingen af Commodores egne monitorer bruges. Her kunne et godt alternativ være en SVGA-multisync monitor (med eller uden flicker-fixer). Som en PC-standardvare er der næmlig et stor udbud og derfor ofte et godt kvalitet/pris forhold.

Men som sagt må det være op til den enkelte at gøre sig sine krav og sine økonometiske muligheder klart. Jeg håber at denne oversigt kan hjælpe lidt på vej. □

Sidste måned fik vi ikke fat i vinderen af 1. præmien, gavekortet på kr. 5000, men han kan du læse mere om her. Vi har også talt med vinderen af DENNE måneds 1. præmie, Cai Sørensen i Ølstykke.

Hvis du nu sidder og tænker "hvordan kan det være at det altid er de andre, som vinder, og ikke jeg?", så prov at stille dig selv spørgsmålet "Er jeg hel-årsabonnement?" Kan du svare JA, deltager du automatisk i vores præmie-udtrækning HVER måned - ikke om 1, 2 eller 3 præmier, men hele 53! Så chancen er ikke så lille endda!

Hvis du svarede nej, er det hele din egen skyld, og du skal dels betale FULD pris for forside-disketter, og du får ikke bladet tilsendt automatisk hjem, og du kan ikke vinde et gavekort på kr. 5000 og du kan ikke... Ja, som ikke-abonnement har du egentlig ikke særligt mange privilegier, men er du træt af den situation, bør du straks benytte abonnements-kuponen andetsteds her i bladet!

Sidste måneds vinder

- valgte at gavekortet skulle gå til Bingo Foto, Sune, 17 år og elev på handelsskolen, Amigaen, der er en trofast A500 overtagt pladsen efter en lige så trofast Commodore 64, og det er ca. 4 år siden nu. Amigaen bliver brugt til spil og eksamsopgaver, og her bruger Sune teknisk behandling, WordWorx 2.0, som han "ikke har set bedre". Sunes far tager så disketten med på arbejdet, og skriver teksten ud på firmaets laserprinter.

Udover ekstra drey har Sune også en GVP harddisk m. 42 MB og 3 MB RAM, "men det er knap og nap, at spillene kan være på", mener Sune.

Højden er 1,85, og Sune har derfor tænkt på at starte med basketball, for det er noget som han elsker at kigge på i TV, specielt de amerikanske hold fra NBA.

At spil dræjer det sig mest om adventure-spil og Kickoff II, og Sune læser næsten alt i bladet, undtagen det mere seriøse - det interesserer ham ikke.

Tillykke (endnu engang) til Sune!

Denne måneds vinder

Cai Sørensen er en noget atypisk abonnement på DNC - han er 55 år, og har en Amiga 2000. De fleste af vores læsere har en alder på 15 til 25, men tilsyneladende skrammer det ikke Cai, "jeg læser alt i blader - rub og stub!"

Cai blev overtalt til at købe en Amiga 2000 af sine to sønner på henholdsvis 25 og 27 år (de bor ikke hjemme), der hver har en Amiga 500. Da vi ringede Cai op, var det første han sagde, at "det skal være en harddisk!" - behovet er åbenbart stort for harddiske, hvilket jo skyldes størrelsen af spillene efterhånden.

Udover selv computeren har Cai også et Action Replay, som han bruger til at synde i spillene med, og så en Star LC20 printer. Det købte Cai dog en arkfoder til, "papiret kørrede i printeren uden arkfoder, men jeg fandt en billig i 'Den Blå Avis'.

Hurra og tillykke til Cai fra Ølstykke!

Månedens præmie-liste:

Således fordeler præmierne sig i denne måned:

1. præmien, gavekort kr. 5000,-: Cai Jorgensen, Tuxindfrydvej 13, 3650 Ølstykke
2. præmien, kr. 1000 kontant: Jan Christensen, Abelsgade 16, 9700 Brundtslev
3. præmien, kr. 1000 kontant: Uffe Kristensen, Adalsvej 49, 9210 Ålborg SO

Følgende 50 vindere fik hver en "Top Secret"-bog per fabrv, riskov, lars nielsen, ribe, henrik k. sørensen, hørsens, tommy melby, hvidovre, john v. hansen, århús c, peter skyum, alestrup, jesper munck, slagelse, peter stokholm, århús v, bjørne h. andersen, frederiksvej, rene grami, struer, soren knudsen, roskilde, dennis christensen, galten, henrik v.munk, græsten, mogens jørgensen, nelso, mikkeld sande, hinnerup, thomas frederiksen, thisted, brian sørensen, hadsten, margit beck, rødovre, casper knudsen, søborg, bo lauritsen, randers, martin loretzen, holbæk, h. ladegaard, ringsted, allan sinding, frederiksberg, poul jespersen, viborg, anders hansen, nørsvø, knud høgsberg, gillelej, stephen moller, riskov, peter hubel, nyborg, per svenningsen, brabrand, steen sondergård, ristrup, jacob johnsen, sjølund, simon b. jensen, kobenhavn s, frank larssen, århús v, michael hansen, hvidovre, bjørne rasmussen, ishøj, danny moestrup, frederiksvej, ejvind b. nielsen, tommy kristensen, hørning, harald jakobsen, lokken, leif kjøller, birkerød, lars madsen, fredericia, jesper strunge, nyborg, rune ebersbach, tonnerup, brian thomsen, roskilde, kristian tolsen, hinnerup, arne f. jensen, lyngby, henrik vernerba, ulrik fly, størring, anders norman, farum.

TILLYKKE TIL JER ALLE!

MAILBOX

Tre sider med spørgsmål, svar, kommentarer og indskydelser.

Ved Christian Sparrevohn

UHELD MED POSTORDREFIRMAER

Jeg har en kommentar til det brev, som Kim Bruun skrev i DNC #4 1993, angående hans møde med et postordrefirma.

I mener, at han bare har været uheldig. Det har han måske også, men så er vi nogle stykker, som har været mere end almindeligt uhedige! Det lyder for mig som om, han har handlet det samme sted som jeg har.

I august 1992 ringede jeg til et postordrefirma og bestilte Civilization, Easy Amos og et The Boss-joystick. De havde det helt, sagde de, så jeg ventede spændt. I oktober havde jeg stadigvel ikke hørt en lyd, så jeg ringede og spurgte, hvor der blev af. "Desværre, Civilization er i restordre" lød svaret. Der ville gå 14 dage for jeg kunne få det. December kom uden at jeg havde hørt en lyd. Jeg ringede igen. Nu var alle tre ting pludselig i restordre, men de var helt sikre på, at de kom hjem igen inden 14 dage. Jeg ventede igen. Midt i januar 1993 ringede jeg igen, for nu var min tålmodighed altså slut. "Civilization har vi da haft længe" var svaret. "Hvorfor h..... har jeg så ikke fået det?"

"Det er fordi du har bestilt Easy Amos og The Boss. Easy Amos er jo et gammelt program, så der er udgået. The Boss kan vi desværre ikke skaffe."

Da jeg så spurte efter et internt disketteredrev og en ram-udvidelse gik det helt galt. Disketteredrevet kunne de ikke skaffe, for alle bruger me,

Jeg bad dem sende mig Civilization, men resten kunne de godt glemme. Det var så anden gang, jeg fik den behandling af dem.

Jeg har en Amiga 2000, og der kunne ikke passe, at jeg ikke kunne få noget til den mere.

Heldigvis fandt jeg et andet firma, som havde det hele. Jeg fik mine ting dagen efter at jeg havde bestilt dem.

Istør i stadiig, at Kim Bruun bare havde været uhedig?

Lis Larsen, Nyrup

Ja, det tror vi. Og du har også været uhedig. Det understreges vel også af, at det næste firma du kontaktede ydede fin service - der ER noget, der hedder "ærlige postordrefirmaer".

Men jeg forstår godt, at man nogen gange kan komme i tvivl. Det første firma du omtaler, har givet dig en så pinlig behandling, at hvis de kan genkende sagen fra dit brev, burde de gå rundt med en papirspose over hovedet en uges tid. Easy Amos udgået? Restordre i fire måneder? Førte hverken diskdrev eller ramudvidelser, selvom de sagde de gjorde? Jeg er næsten ked af, at du ikke også sendte navnene ind på de to firmaer.

Den eneste måde man kan komme den dårlige service til livs på, er ved at advare andre mod den slags useriose firmaer - og samtidig henvisse til nogen, der har ydet god service. DNC er til jeres disposition.

AMIGAEN IKKE EN COMPUTER?

Jeg ved godt at det lyder som den rene vits, men det er derimod den rene sandhed. For nogen rid siden kom jeg for skade at spørge Alcotini om hvorfor de satte prisen ned på deres computere. Det forstod han ikke for "de havde da ikke sat prisen ned på deres computere. Jeg forklarede, at det var deres Amigaen jeg mente. Jeg fik det svar at "Amigaen ikke er en computer". Jeg blev så overrasket at jeg glemte at spørge om, hvad den så var, men det spørgsmål må stå åbent.

Nu noget helt andet. Jeg er selv en af de mange Amiga-ejere, der tænker på at købe en PC'er. Jeg tror derfor det vil være stor begejstring hvis I lavede en stor artikel om PC'ere. Skal den hedde 386 eller 486, SX eller DX-2, hvor mange Mbyte harddisk og ram, hvad er cache ram, hvilket grafikkort, hvilken monitor etc.

Jeg har også et par kritikpunkter til Gameplay. Hvis I anmelder et Amiga-spil, skriver I ofte i PC-rubrikken: "XXX har væretude til PC i lang tid. Kunne I ikke alligevel skrive lidt om den version - bare karaktererne.

Desuden synes jeg det er dumt at vase titelskærmen i anmeldelsen. Vis hellere nogle billeder fra selve spillet.

Her til sidst vil jeg lige komme med et lille surt opstod. Op til Amiga Expo '92 (i København) reklamerede I med Virtual Reality til formedenst 10 kroner pr. gang. Da jeg kom over til jer var det gratis at prove de TO biler. Det var bare helt OK. Men i Århus samme år skrev I, at det ville være gratis. Her måtte man betale 20 kr. pr. gang, og der var kun een maskine. Så er det man tænker: er københavnere fattigere end jyder eller er det bare forskelsbehandling. Men pyt! Bare I skaffer flere maskiner i Århus i år, så klarer vi det nok.

Rasmus F. Hansen, Århus C.

Jeg vælger at tro at du talte med Alcotinis rengøringskone, eller en, der tilfældigvis var gået forkert.

Som DNC er i øjeblikket, bliver det ikke her, du finder tests af PC'ere eller omtaler af hvor meget harddisk m.m. du skal have. Det overlader vi til vores systerblad AOD, der hver måned bringer mange sider på netop dine spørgsmål.

Vi skal nok prøve at skrive lidt mere udførligt i PC-kasserne i fremtiden, men problemet med billederne er ofte, at de er meget svære at "grabbe". Titelskærmen er nogen gange det eneste, vi kan få fat i, og så må vi desværre nøjes med det. Vi arbejder på det.

DANMARK ER IKKE STORT NOK TIL OS BEGGE!

Fordelen kunne man i DNC læse, at de fire brave atmeldere havde sat hinanden stævne for at afdække det uofficielle DM for freaks. Ulejlægde man sig til at læse rapporten fra slagmarken, kunne man konstatere, at C. Sparrevohn havde lembede sine konkurrenter ud i joystickatletikkens ælle kunst. Fire sikre sejrer mod Jakobs nr. Sparrevohn er the Champ.

Hell no! Tro ikke du er landets bedste, Christian. I det jyske venter din overmand. Mange års stærkt træning, uallige sonderovervinninger af kammerater og et par lokale mesterskaber har jeg lagt bag mig. Netop nu har jeg afsluttede mit daglige træningsprogram, og ringet til min væbner Mads E. (Nøj, ikke ham! Nadel - Red.), som er den eneste nogenlunde ligeverdige modstander, jeg kan få.

Jeg har lynreflekser, intet på skærmens umgård mit skarpe falkeugen og jeg ved lige præcis, hvordan man får der allerbedste resultater ud af ca. 150 forskellige 2-player-spil. Og efterhånden som jeg gang på gang har demonstreret mine færdigheder overfor mine sagestøse kammerater, har de alle (på nær Mads E.) sagt, at de ikke vil spille mod mig igen. Jeg undermitter deres selvpride, siger de!!

Olaas! Jeg skal finde nye udfordringer. Det siger mit psykolog i hvert fald, og efter du har afslebet din kunnen, ved jeg hvem min næste modstander skal være. Jeg håber, at jeg får råd til at drage til Expo '93, ligesom jeg håber du tor duellere mod mig. Du bestemmer, hvad vi skal dyste i, jeg bestemmer hvor mange rækker du skal få.

See you!

If the rumour is spreadin'
That you've got a fast hand
always watch your backside
there will be a new one everyday
- Clint Eastwood
Maestro

Enten nælde du ikke din sparegris, eller også skiftede du mening. Var du til psykolog?

KØB LØS OG SPAR PENGE!

Erf du ved at være godt træt af snak om piratkopiering? - Så læs videre alligevel. Jeg er nemlig godt træt af at læse om din måde at løse software-problematikken på. Du siger, at det er forbrugerne, der bør skal købe original software; istedet for at gå til en uautoriseret forhandler. Skilt med at vi stakkels computer ejere bliver ripper i foret for 10. gange så mange kr. & øre i butikkerne som ved illegalt køb.

Hvis vi kunder begynder at købe et stigende antal programmer (dit forslag) vil softwareproducenterne bare grude sig vel-tilfredse i deres fedtede hænder og glæde sig over det fine salg, der går fremad. Til den tid tænker hverken køberne eller selgerne på prisnedsættelser. Køberne køber (tilsynenladende) gladeligt, og selgerne gør gladeligt det modsatte.

Sætter producenterne priserne ned, vil folk der for rynkede på næsen over priserne, kære hvad de ellers ikke for havde fåd til. De ville få den, for programmet, nødvendige manual og et cover at prale med for 100 kr. mere end hos piraterne.

Men hvem skal bryde kæden? Det skal producenterne, for det er dem, der har ressourcerne til det. Der skal alt for mange forbrugere til at øge softwaresalgene, uanset pris, i forhold til det antal producenter, der skal sætte priserne ned. Og ville du desuden starte en prisrevolution ved at gå ind i en butik og købe software for 1000 kroner? Det ville næppe have den store effekt på verdensbasis. Så helt ærligt synes jeg, at skylden for de høje priser på software er for let at skyde over på kunderne.

Producenterne, selgerne og de forskellige organisationer bliver nødt til at starte nogle kampanjer. Ikke bare de der sollte "klapjagtspakader" - De sætter ikke noget i gang. Det er simpelthen for usikkert om man nogensinde får sin "findeløn", og

for risikabelt, hvis man har haft kontakt med den pågældende pirat. Softwarehusene siger jo selv, at de kunne spare millioner ved udryddelse af piraterne. Men hvorfor bruger de så under 50.000 på denne kampagne?

Rune Døgett, Århus N'

Du har ret i, at der skal nogle kampanjer til, og også nogen, der er mere professionelle end den, SAPU forte. Men SAPU-kampanjen GAV resultater, også selvom det kun var en kampagne, der var sponsoreret af nogle få danske firmaer. Der er blevet indgivet flere politianmeldelser og flere retsager er på vej.

Du har ret i, at det ikke hjælper noget, hvis enkelte mennesker går ud og bruger hundredevis af kroner på software. Der skal bare en anden holdning til. Softwareproducenterne har forsøgt at sænke priserne, det også helt klart ER blevet lavere, hvis du tænker tilbage (se evt. andetsteds i denne sekTION), og salget er da også vokset. Men fordi softwarehusene er tvunget til at bruge så mange penge på bekæmpelse af pirater (bl.a. på manualbeskyttelser, særlige kopibeskyttelser etc.), og de så alligevel taber kampen, har DE heller ikke for mange ressourcer. Vi kan godt forstå, at folk kopierer. Men når der i dag ikke kommer så mange spil til Amigaen som der gjorde for bare 8 måneder siden, skyldes det også, at Amigaen er meget hårdt ramt af piratkopiering. Hvis Amigaen skal have lov til at overleve, er det vigtigt, at man husker at købe de virkelig gode spil - også for at støtte de programmører, der ofte bruger 1-2 år på et spil, der kan kopieres gratis på 1:09 minut pr. disk i X-copy.

GØR-DET-SELV

Som flittig Amigabruger og læser af DNC har jeg et par spørgsmål til landets bedste computermagasin:

1. Jeg vil gerne prøve at programmere på min Amiga, men jeg ved ikke hvilket sprog, jeg skal vælge. Kan I ikke lave en oversigt over de almindeligste med oplysninger om hvilke, der er bedst til hvad der er bedst til hvad, sværhedsgrad, pris, hurtighed o.s.v.

2. I DNC 2/93 så jeg jeres test af tre hurtige faxmodem. Selv vil jeg gerne have et faxmodem, så jeg kunne hente PD fra BBS'er rundt omkring, og sende bestillinger eller breve (f.eks. til mit yndlingscomputerblad - get selv hvilket!) som telefax. Men er det nødvendigt at man ofter 3000,- for at få et modem, som kan sende/modtage 14.000 baud, eller kan man nøjes med et, der er lidt langsommere (og billigere)?

3. Jeg har i nogen forskellige udenlandske computermagasiner set priser på hard- og software som, omregnet til danske kroner, ligger en del under prisen i Danmark. Er det generelt at computerudstyr er billigere i udlandet? Hvorfor? Hvis man køber noget, er der så specielle regler man skal være opmærksomme på: moms, told, afgifter o.lign?

4. Til sidst vil jeg gerne vide, om man ikke selv kan bygge udstyr til sin Amiga såsom midi-interface, joystick og "udvidelser" til gammelt udstyr, f.eks. autofire, ekstra knap til mus og joystick m.m.

Kunne I ikke lave nogen diagrammer, hvis det er muligt.

Tak til DNC for mange timer med ekstra tanke-, latter, telle-penge og forundringsvirksomhed

Kære Nejmann, Ryomgård

Fler af dine spørgsmål handler om meget store emner, som vi vil forsøge at dække med artikler i fremtiden. Her må du nøjes med mine korte svar:

1. Det kommer helt an på, hvad du kan i forvejen. Kender du intet til programmering, ville det være en god ide at investere i Easy Amos - det er meget nemt at gå til og billigt, men desværre noget langsomt. Er du mere avanceret, er C en god ide.

2. Det er svært at få langsommere fax/modems, men skal du bare have et normalt modem til lidt up- og download, kan du godt klare dig med mindre. Husk bare, at det til gengæld kommer til at koste mere på telefonregningen, hvis det tager længere tid at up- og downloade.

3. Det kan være temmelig svært at gennemskue, men de engelske og tyske postordrefirmaer har ofte et meget større marked og lavere omkostninger end de tilsvarende danske - derfor kan de tilbyde lavere priser. Med Det Indre Marked behøver du heller ikke at tænke så meget på told, men overvej hvordan du vil få pengene dermed (et creditcardkontonummer er godt!), hvor stort firmaet er du handler med og forsendelsesomkostninger. Og selv momsen er svær at løbe uden om (hvis man importerer lovligt) er der gode kob at gøre, især med den lave kurs på pundet. Held og lykke og pas på du ikke bliver snydt!

4. Det er nemt at lave et joystick eller en autofire, men midi-interface o.lign. er noget nært umuligt. Vi skal nok overveje din ide.

HVEM PUKLER FOR AMIGAEN?

Jeg har fulgt Christian og Jakob siden de for snart fire år siden startede Games Preview. Jeg var med, da de skiftede over til Computer Action, og jeg var en af de mange, der begræd dengang, da det hele blev slæbt sammen til Det Nye COMputer. For mig at se lignede det mest en fjendtlig overtagelse, der havde mere med kroner og øre at gøre end noget som helst andet, men DNC voksede sig til at blive bedre end nogen af de andre blade, der hidtil har forsøgt at gøre sig gældende. Højdepunkterne var da Christian blev spilredaktør, da Jakob fandt sin egen personlige stil og da Hook blev seriøs.

Bladet som hellhed har idag et meget højt niveau, der er gode anmeldere og skribenter i alle "fløje" af bladet, men alligevel dales kvaliteten - hvorfor?

Jeg har læst flere læser breve, der alle påstår, at I sover for meget i timen, at I laver venstrehandssarbejde o.s.v. Jeg har hørt folk sige, at Fokus er det eneste rigtige blad for Amiga-entusiaster, at der faktisk man alt, hvad man skal bruge. Men man behøver bare at skimme indholdsfortegnelsen i Fokus for at opdage, at det er meget, meget tyndt. Lange artikler om det rene ingenting, det hele er elendigt skrevet, spilanmeldelserne er kedelige og få. Helhedsindtrykket er dannet af en samling entusiaster, der er glade for Amigaen, men som ikke forstår at formidle deres entusiasme...og som mangler noget at skrive om.

Det er netop min pointe. Sammenligner jeg DNC med de store engelske computerblade, er det tydeligt, at I er blevet meget, meget hurtigere end I har været før. I har nu en grundighed, der er næsten tysk. Men der er bare ikke noget at skrive om.

Der bliver ikke længere udviklet så meget til Amigaen. Spillene, der kommer ud er generelt af meget høj kvalitet, men af meget ringe antal. Det eneste nye hardware, der bliver udviklet er rettet mod professionelle brugere, der skal lave professionel billedbehandling. Til tider kommer der et nyt tekstbehandlingsprogram, men ofte er det bare opgraderede versioner af gamle programmer. Det sidste program jeg købte, var Opus, version 4.

Problemet er, at jeg har set det for. Amigaen er stødt og roligt ved at indtage den plads, som C-64 tidligere havde. Amigaen sælger måske masser af enheder, men det virker som om den er ved at blive ladt i stikk'en af udviklerne, der hellere vil bruge resourcerne på PC og konsol. Konsolejere er tvunget til at købe deres spil, PC-ejere er mere kobedygtige og er vant til at købe ekstraudstyr og programmer. Amiga-ejere kopierer bare.

En del af skylden ligger hos Commodore, der har opført sig dilettantisk. En ting er at forvirre alle brugere ved at have sendt mere end 10 Amiga-modeller ud inden for 5 år, men når de samtidig kører en monopolistisk politik over for forhandlerne, der forhindrer dem i at parallelimportere, begynder jeg virkelig at få en dårlig smag i munden. Jeg har snakket med mere end en forhandler, der bestemt ikke brød sig om, at CDTV-systemets pris pludselig blev halveret - en enkelt fortalte mig, at han faktisk havde mistet næsten 30.000 i den omgang. Og når en butik som Betafon kan være "autoriseret Commodore-forhandler", til trods for at de ikke gider at tale med kunder, der ikke køber for mere end 10.000 kroner - så er der virkelig noget galt.

Jeg er nervøs for Amigaen. Den er måske nok den mest brugervenlige maskine på markedet i dag, og den har mange kvaliteter. Men den bliver ladt i stikk'en af forbrugerne, der måske køber maskinen, men "glemmer" at købe software til den, og dermed bliver den også ladt i stikk'en af producenterne. Det værste slag er imidlertid den dårlige opbakning fra Commodores side - jeg tror desværre at de, ligesom alle andre, er godt på vej over til PC-platfromen. Det er vist også den vej, jerres annoncer går. Jeg var til Expo i København, og jeg morede mig godt, men det er kendetegnende, at det er svært at vise noget frem. Der skeer simpelthen for lidt nyt på Amigaen.

Kære DNC - prøv at forstå, at Amigaen er hastigt på retur - og sad om i tide! Mange af jerres gode skribenter kan bruges i mere end en sammenhæng, og der er ingen grund til at fyre klassekskribenter som Claus Arwilk og Aage Christoffersen. Men de er de sidste koryfaer af en uddøende race, de berømte "Amiga Freaks". Jeg ved at Claus animerer professionelt, og dertil er Amigaen sikkert det bedste, man kan få. Men også jeg køber en 486' er nu - en maskine med langt bedre support.

Christian, send en hilsen til dig selv og dit testhold, der for mig står som et af Europa's bedste! Skulle mit brev komme i bladet, vil jeg ikke have nogen spilpræmie - jeg skriver for at aleviere et budskab, ikke for at fedte mig til en belønning.
V. Parish, Næstved

Det var et meget langt brev, og du kommer ind på så mange ting, at det er svært for mig at kommentere dem alle. Istedet vil jeg jeg faxe brevet til Commodore, der forhåbentlig svarer på kritikken i næste måned, og naturligvis opfordre alle læserne til at give deres besvær med. Jeg tror vi står foran en ordentlig debat!

DET VITTIGE HJØRNE

Et magert udvalg.

Den dødsdømte skulle lige til at gå de sidste skridt hen til den elektriske stol, da faengselsbetjenten trak en pakke cigaretter op af lommen:
- Her, sagde han, tag en sidste smæk.
- Nej tak, sagde den dødsdømte. Jeg er ved at vænne mig af med at ryge.
Henrik Hansen, Solbjerg

- Ved du hvorfor kvinder snørker?
- De spoler tilbage!
Henrik Hansen, Solbjerg

Jesus kommer ind på en bar i Skagen
- Undskyld, kan nogen sige mig vejen til Oslo?
- Ja, tag bare bussen ud til Grenen, så kan du gå resten af vejen!
Henrik Hansen, Solbjerg

- Hvis jeg ikke er i seng inden klokken 10, går jeg hjem! sagde børpigen
Henrik Hansen, Solbjerg

To små drenge ringer på hos familien Mortensen.
- Kommer Mikkel ud at lege, fru Mortensen?
- Jamen, kære dreng dog. I ved da godt, at Mikkel hverken har arme eller ben!
- Ja, men vi vil også bare bruge ham som bold!
Johnny Praestholm, Grenå

OG ALLE DE ANDRE...

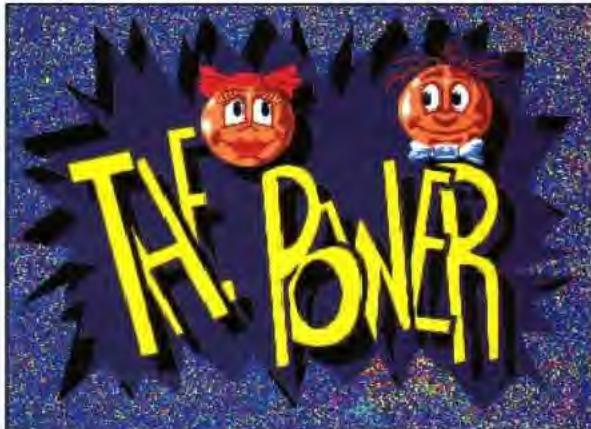
...Esben Andersen fra Århus er glad for PC-anmeldelserne og resten af DNC, og minder lige alle om, at for 2-3 år siden kostede et typisk kvalitetsspil 500-700 kroner, og at prisen i dag er dalet med et par hundrede kroner.

...Kristian Tanghøj fra Harreby mener bestemt, at vi skal undgå anmeldelser af Sega og Nintendo-spil, og synes samtidig, at det er dumt at bringe hele løsninger af adventurespil i DNC, som vi bl.a. gjorde det med Indy IV, endda i samme nummer som det blev anmeldt.

- Vi ved at løsningerne er meget populære, og er de lange, deler vi dem lidt op, så folk selv kan prøve at komme igennem problemerne. Det er fristende at spille spillet igennem direkte fra løsningen, men mon ikke de fleste kan modstå fristelsen?

...Palle Frandsen fra Fuglse skrev et langt brev (tak for det!), og spørger bl.a. om eksempler på gode gyserspil på Amigaen.

- Vi har lagt hovederne i blod, og er kommet frem til, at udover Darkseed er det gamle Infocom-adventure Lurking Horror og PC-spillet Alone in the Dark de eneste, der fortjener titlen gyserspil. Det er vist en lidt overset genre...



der nogen helt andet.

Labyrinten ses ovenfra, og programmøerne har placeret ting i den: en mand, en dame, nogle hjerter og nogle kasser. Inden sekunderne har forladt deres boks i øverste venstre hjørne, skal du flytte med manden og kasserne, så førstnævnte samler alle hjerterne og til slut bringer ind i damen.

Så simpelt... og så svært. Sig til manden: "Gå op," og han går opad - indtil han støder ind i en væg. Det samme gælder for kasserne, så succesen kræver overblirk og sikkert bandespil. The Power er udfordrende og underholdende, selv om grafikken er meget simpel. En syndflod af koder forlænger levetiden, og banedesigneren skal også have et ord med på vejen.

OVERALL: 82%

Atomic (Thalion)

Labyrinterne i Atomic ses også ovenfra, men programmøerne har fyldt dem med andre ting end i The Power, selv om spillereglerne næsten er de samme. Atomer skal sættes sammen til molekyler, før det er for sent, og når du først har skubbet til en kugle, stopper den ikke, for den støder ind i noget.

OVERALL: 82%

Legen starter uskyldigt med vand, men den bliver mere og mere obskon, efterhånden som dobbeltbindinger, Chlorgrupper og det, der er værre, oversvømmer skærmen.

Molekylsnedkeri er sjovt, men der er ingen koder i Atomic, så man skal starte forfra alt for tit - også selv om ekstra forsøg kan købes for 10000 point stykket. Grafikken er simpel og klar, og lyden er i orden, men ingen af delene redder spillet fra en skæbne, der er værre, end den burde have været.

OVERALL: 69%

Puzznic (Ocean)

Kasserne er lige store alle sammen. Lige små, måske. En ukendt kunstner har malet forskellige symboler på dem, og så er de hældt ned i en slags labyrint, der ses fra siden. Joystikket skubber kasserne, og hvis to eller flere med det samme symbol på siden støder sammen, forsvinder de. Målet er at få alle kasserne til at forsvinde, for klekken bliver 0:00.

Legen er simpel, men banerne er mange og udfordrende; blandt andet med elevatorer. Her er ingen koder, men en udmærket



fortsæt-funktion og mulighed for at starte på de fleste baner lige fra starten. Kasserne er enkle, men tydelige, og stereotyp japansk arcade-musik rasler ud af højtrælerne.

Puzznic giver mange neglebidende timers underholdning. Prov det.

OVERALL: 84%

Plotting (Ocean)

Den orange geleklædte er hovedperson, og det er svært at forklare, hvad den laver og hvorfor. Målet er at fjerne små malede kasser fra bunken ved at skyde ens malede kasser efter dem. Så får man en anden målet kasse, som helst skal flyres af et andet sted, indtil der er så få brikker tilbage, at computeren indvilger i at omsætte de resterende sekunder til point.

Det er uforståeligt, men det er ret sjovt, selv om det af og til virker lidt for tilfældigt. Banen er der masser af, sammen med en designer og en underholdende Udfordring for to spillere på én gang. Naturligvis scorer du ingen point i karakterbogen ved at gætte på simpel, klar grafik og traditionel japsermusik, der spiller hurtigere, når tiden er ved at løbe ud.

OVERALL: 73%



CDTV-UPDATE

CDTV'ens softwareudbud har altid været dens svage punkt. Vi kigger på de nyeste bidrag til programkataloget, og undersøger, om der er sket fremskridt.

Af Bo Jørgensen og Christian Sparrevohn

En helt klar fordel ved CDTV er som bekendt medietids lagerkapacitet. Vi taler ikke om nogle få hundrede Mb, nej her drejer det sig om ikke mindre end godt 600 Mb. Det svarer til ikke mindre end 700 disketter. Utroligt. Og selvlig skal denne mulighed jo bruges.

Eller rettere, den bør jo bruges. For det ligger desværre sådan, at få softwarehuse har forstået at udnytte ovenstående faktum. Men der er da heldigvis undtagelser. Vi kigger på de nyeste bidrag til CDTV program-udvalget.

TRIVIAL PURSUIT

Domark



Hvis du er træt af spørgsmål som "Hjem byggede Helligåndskirken?" og "Hvad hedder verdens længste flod?", vil du hilse CDTV'ens forsøg på at peppe Trivial Pursuit op yderst velkommen.

Der hele bliver holdt sammen af fuglen Russell, der på engelsk kommenterer alt, hvad du gør. Det er ham, der forsøger at gøre dig nervos forud for et oste-spørgsmål, og det er ham, der griner af dig, når du dummer dig.

Men det er ikke ham, der stiller spørgsmålene. Første gang en af spillerne lander på et geografi-spørgsmål, bliver de præsenteret for Christopher Columbus, der i en hel lille tegnefilm får sig en snak med Russell. Glæd dig til at møde Mae West, William Shakespeare, Albert Einstein, Napoleon og Adonis, der alle er klar til at stille spørgsmål inden for hver

ders kategori. Og spørgsmålene er noget andet, end bare de kedelige, du er vant til at få. De er altid ledsgaget af et billede, klokkeklat tale og endda til tider et lille musikstykke.

Ellers er reglerne som du kender dem, og der kan være op til seks spillere. CDTV'en og Russell styrer spillet med stor autoritet, og det eneste ærgerlige er, at man enten hører alle Russells kommentarer eller ingen af dem. Det burde være muligt at slå enkelte af dem fra.

Men alt ialt har Domark brugt storke fantasier end man er vant til på CDTV'en - og en god fantasi kombineret med 2.000 spørgsmål på to disks og CDTV'ens sublime muligheder, er bestemt ikke at forægte.

OVERALL: 91%

CD REMIX II

Microdeal

Endnu et godt koncept, omend ikke helt så godt i udførelsen. Med CD Remix kan du sequence samples, små musikbiler, trommesekvenser og speak, konstrueret med den elskede Amiga-tale-syntese.

CD-Remix er nemt at gå til, ikke mindst på grund af den medfølgende tutorial, der hele tiden kan kaldes frem. Den guider dig nemt igennem at lave et "Storyboard" for dit remix, og før du ved af der, er du en hel lille dr. Baker.

Helt nemt er det dog ikke. For det første må du leve med, at det ikke er muligt at mixe to CD'er sammen. Du er nødt til at klare dig med den samme disk, ca. 500 samples og dine egne trommemritt. Du fortæller så selv CDTV'en hvilket track, der skal afspilles, og hvor lang tid. Det er naturligvis også muligt at starte midt inde i et nummer, men man savner lidt en funktion, der gør det muligt at afspille CD'en inde i programmet, evt. med en lille tæller på, så man helt sikkert kan fastslå, at den ønskede bid varer fra track 2 00:34:57 til 00:37:45.

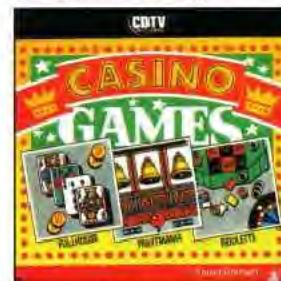
De enkelte spil er også uinspirerende lavet, opfører sig noget langsomt og formår på ingen måde at gengive atmosfæren fra Casino Copenhagen. Det kan egentlig kun bruges til at lære hvad Royal Straight Flush hedder

Som det er nu, er det lidt for svært at prøve sig frem. Talesynthesen er alt for dårlig, men de medfølgende samples er ret mange og gode. Flere af stønne-effekterne tigger ligefrem om at blive brugt til at lave en naughty-version af Madonnas Erotica - også selvom det vil tage lang tid. Her er det rart med en klippe-klistrefunktion, loop-funktion m.m. Det færdige resultat kan gemmes på disk (kun story-boardet), eller mere oplagt: indspilles på bånd. CD Remix er svært at bruge til noget som professionel DJ, men for os andre er det egentlig meget skægt.

OVERALL: 81%

CASINO GAMES

Saen Software Development



Det er den her slags titler, der har givet CDTV'en et dårligt ry. I Casino Games kan man spille enarmet tyveknaegt, Full-House (en slags poker) og roulette.

Man får en slat penge, og skal forsøge at bruge dem. Det kræver ikke særlig megen talent, og det er faktisk også temmelig ligegyldigt - intet er mindre ophidsende end at tage computerpenge i en computerroulette, en computer-tyveknaegt eller i Full House, der bare er en simplificeret pokermaskine, der giver dig penge, alt efter hvor gode kort du har.

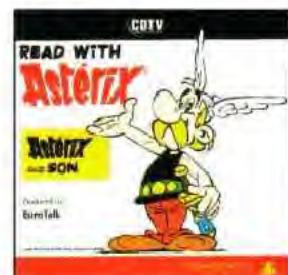
De enkelte spil er også uinspirerende lavet, opfører sig noget langsomt og formår på ingen måde at gengive atmosfæren fra Casino Copenhagen. Det kan egentlig kun bruges til at lære hvad Royal Straight Flush hedder

på hollandsk og måske som afsløring til de hårdst ramte spillemaniske. Count me out!

OVERALL: 32%

ASTERIX AND SON

Eurotalk



Denne disk er bare et enkelt af de mange Asterix-albums, der er blevet CDTV'-iseret. Historien er den kendte om Asterix, der pludselig finder et lille hittebarn foran sin hytte - og så går bølgerne højt. Kvinderne i byen ved jo nok hvad de skal tro, når et lille barn pludselig dukker op hos en ung krigers, og Obelix og Asterix har nogle voldsomme skænderier, der desværre ender med, at den lille pode ender i gryden med trylledrif. De tre begiver sig ud for at finde de rigtige forældre, for ungen splitter gallerbyen ad.

CDTV'-versionen viser et billede af gangen, og de er meget fint gengivet. Man kan selv vælge, om man vil nøjes med at læse de 400 billeder igennem som en almindelig tegneserie, eller om man vil genopleve de gode gamle dage, hvor man var lille nok til at få læst historie på sengekanten. 40 engelske skuespillerne står på spring for at læse hele hørigheden højt for dig, og det gør de godt. Her ville måske være noget at lære for de ambitionerede, der gerne vil høre hvordan virkelig flot engelsk tales. Og lægger man tegneserien fra sig, kan man starte fra den side, man kom til.

Det er bare lidt ærgerligt, at tegneserien ikke også kan ses på fransk, spansk og tysk - for som det er nu, får man ikke helt nok for pengene. Historien kan trods alt fås ca. 8 gange billigere som tegneserie, og til den forhøjede pris får man ikke helt sprogt nok for pengene. Ellers et godt initiativ.

OVERALL 75%

THE NEW GROLIER

ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA

Xiphias

Grolier Encyclopedia er et meget imponerende leksikon. Umiddelbart ligner det flere af de andre (American Heritage, Hutchinson etc.), men når man først har prøvet at slå op i det, indser man hurtigt, at den lille CD-disk er propper med data. Forbered dig på lange, velskrevne artikler om store set alt, gode billede (omend lidt for få af dem) og endda lyd!

Musikinstrumenter og fugle har alle fået en lille lydprobe med, og under Kennedy og Martin Luther King er der endda uddrag af deres taler.

Grundigheden er imponerende. Prøver man at slå danske koniger op, vil man finde 5 Christianer, næsten lige så mange Frederiker og et par Margrether.

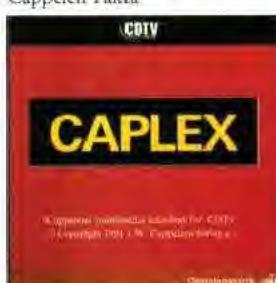
Leksikonnet's styrke er især de historiske og de naturvidenskabelige ting. Men svaghederne er, at næsten halvdelen af alle billederne er af træer, blomster, fugle, katte, hunde, og heste, mens oplagte ting at fotografere som Eiffeltårnet, pyramiderne og Mona Lisa ikke er med. Alle former for kunst er i hvert fald oplagte at have med under malerens navn - men der er ikke et eneste maleri med i New Groliers. Der er heller ikke et eneste landkort.

Leksikonnet kører i interlace, og en printfunktion ville være rar. Men ikke desto mindre er New Groliers Electronic Encyclopedia et meget omfattende værk, der er relevant og detaljeret. Det bedste leksikon vi har set til CDTV.

OVERALL: 90%

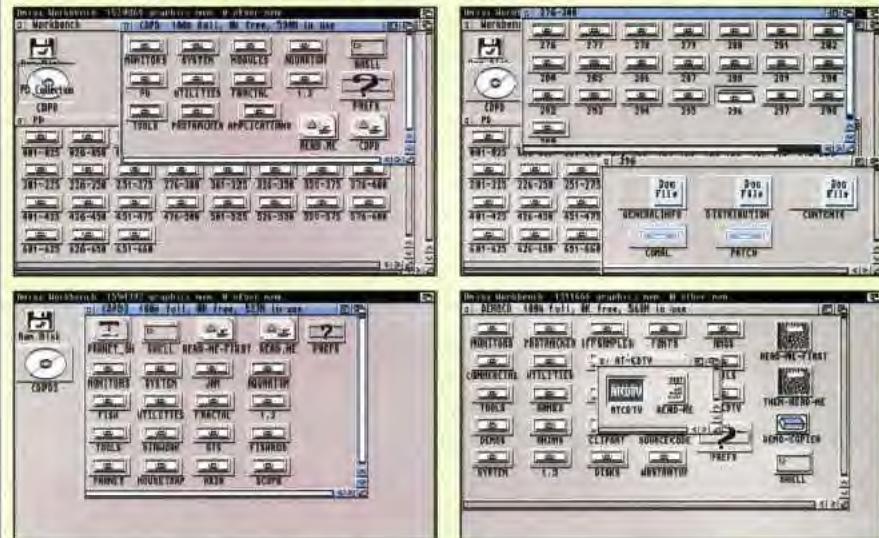
CAPLEX MULTIMEDIA LEKSIKON

Cappelen Fakta



Umiddelbart bliver man imponeret over opstartskermen, der giver mulighed for at søge under bestemte emnegrupper, under stikord, under opslagsord, kigge på billeder eller sågar slå op i et atlas. Der præles af 350 lydoptagelser, over 200 kort og 45.000 opslagsord.

Demoer og PD-software på CD-ROM



Demoer

The Demo Collection til CDTV er en hyggelig sag med MANGE spændende ting. Den er fyldt med tusindvis af spil, demoer, musikstykker, clipart, lyde og meget, meget mere. Her ligger et sandt orgie af spændende og inspirerende musik, lige til at importere i egne programmer. Spækket med over 4000 samples, mere end 100 demoer/animationer og demoer af kommersielle spil. Guf for enhver CDTV ejer.

OVERALL: 88%

Public Domain

Fred Fish er jo en efterhånden meget stor Public Domain serie. Den har på nuværende tidspunkt runder de 800 disketter. Almathera havde allerede i efteråret '92 en CD-skive ude med en stor del af Fred Fish disketterne (fra disk 1 til 660). Og nu er de ude med en ny CD, CDPDII (hvad mon den næste hedder...?), med endnu en stribe af Fred Fish disketter. Den følger op hvor forgængeren slap, nemlig fra disk 660 til 760.

Men 100 disketter på en enkelt CD er jo ikke noget, så Almathera har valgt at supplere med hele Scope-serien (fylder normalt 220 disketter), AB20 og meget mere.

OVERALL: 90%

Fraktaler

Fraktaler er efterhånden blevet hvermandseje. Eller sagt med andre ord, de fleste computerejere har på et eller andet tidspunkt stødt på forskellige smukke billeder, genereret af computeren. Det er billeder skabt ud fra formler, hvormed computeren laver de mest utrolige billeder. Hvis man har hang til fraktalernes smukke verden, så er der meget at hente på denne CD. I modsætning til de andre skiver fra Almathera er der kun et emne at hente her, nemlig fraktaler, fraktaler og atter fraktaler.

Denne CD kan bruges på forskellige måder; man kan sætte det færdige slideshow igang, alliere sig med husets bedste sofa, skru godt op for anlæggets Pink Floyd og nyde en rejse ud i fraktalernes forundelige verden. Eller man kan selv skabe nye forundelige former med de dertil hørende programmer. Er man virkelig bådt af fraktaler så er denne CD et hit.

OVERALL: 73%

Problemet er netop opslaget. Fra en lang menu-barre skal man vælge de enkelte bogstaver, og for hvert bogstav man har valgt, går programmet ind og søger på alle de filer, der starter med det pågældende ord. Hvis man skal stave til Minneapolis søger Caplex altså først under M, og når du har tastet Før søger den under MI. Det gør Caplex meget langsomt at bruge. Vælger man at søge under en bestemt kategori, må man være forberedt på, at der er fejl i programmet. Chopin burde stå under "Kunst og Kultur", og Gorbatjov under "Samfund".

Derudover er Caplex på norsk. Jeg må afsøre for jer, at jeg er halvt norsk, og derfor godt ved, at fra hedder "froske" på mit modersmål. Men der er mange, der har svært ved det, og derfor skal man lige overveje det, før man køber.

Der er mange fine bider og en fin brug af lyd. Og selvom lyden er drysset ind lidt tilfældige steder, er der mange gode eksempler. Det bliver også hurtigt dem, man leder for at finde. Opdagene er meget korte, og det er svært at bruge dem til andet end de koldeste fakta. Atlassen er langsomt, men brugbart, selvom leksikon-

net er for gammelt til at have Sovjetunionens oplosning med. Køb Caplex istedet.

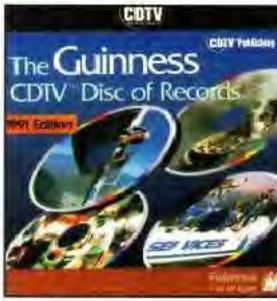
OVERALL: 71%

THE GUINNESS DISC OF RECORDS

New Media

Hurtigere, højere, længere, bedre, farligere, dårligere..., hvem har ikke prøvet at sidde med næsen begravet i Guinness Rekordbog, for at finde oplysninger om Flest Spiste Flædeboller eller Tungeste Landpatteddy?

Nu mener New Media imidlertid, at det er blevet tid til at du istedet sidder med øjnene klisteret



kercheren er.

Hvis du har tilstrækkelig mange joysticks, kan du spille mod en kammerat - eller I kan gå sammen i en double. Det redder spillet fra en bundkarakter, men over middelkaraktererne kommer det aldrig.

OVERALL: 51%

til skærmen, og flipper frem og tilbage - og det er der da også en vis sandsynlighed for, at du gør.

Diksen er delt ind stort set som bogen. Du vælger et hovedafsnit, og indsnævrer dig mere og mere, indtil du har præcis den rekord, du var på jagt efter. Til en del af dem er der tilknyttet billeder af en mildestalt varierende kvalitet, og så er der mulighed for at tage på "rundvisning" i seks forskellige emner, der nærmest er et diashow med lydeflektør og speak. De er sjove første gang, til dels anden gang, men så er det også slut med det...

Ellers er der en særlig indexfunktion, der faktisk er meget sjov. Man vælger først "højeste", "langsomste", "værste", "hårdeste" etc., og først bagefter sætter man navn på. Prøv f.eks. at finde værste sanger, langsomste fugl, sterkste sprutform eller noget helt svende.

Den søgeform giver lidt smæk for skillingen, og giver oplevelsesstrangen kunstigt åndedræt. Er du glad for rekorder, kunne det her godt være noget for dig.

OVERALL: 81%

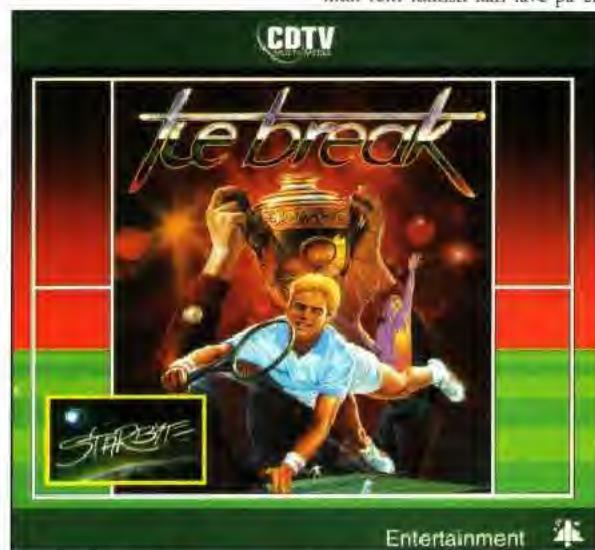
TIE-BREAK

Starbyte

Som navnet svagt antyder, er der her tale om et tennispli. Det er desverre ikke nær så ophidsende, som det lyder, for der er hverken særlig meget smash eller Carlsen over Tie-Break.

Starbyte valgte nemlig at fyldte hele disken med sjove billeder fra tennisens barndom, og glemte derfor at lave spildesign. Temmelig skuffende styrer man nemlig kun spillerens slag, og slet ikke hans bevægelser. Man kan topspinne, skrue, smashe og lobbe, men der hele virker en smule tilfældigt, og den rigtige føeling får man aldrig. Desuden er spillerne ikke andet end to klatter på banen, set fra albatros-perspektiv, og det er en smule skuffende.

Dommersamples'ne er gode, men for få, og selvom der er masser af turneringer, savner man flere ting. Blandt andet en verdensrangliste. Som det er nu, er den eneste variationsmulighed i spillet underlaget og hvor tung



Entertainment

E.S.S. MEGA

Coktel Vision

Coktel Visions første, eneste og sidste CDTV-projekt var ikke nogen videre succes. Som direktør for det europæiske rumprogram, skal du først og fremmest sørge for, at økonomien hænger sammen. Det kan bl.a. gøres ved at sende satellitter op og udfore eksperimenter i rummet. Men pengene får også hurtigt ben at gå på - går en satellit i stykker, skal den repareres. Og da satellitter bedst sendes op med rumfærgen, har du også et pladsproblem. Og hvis noget går galt, skal der være reparatører, forskere og reservedele til satellitterne.

Når der er fyldt op bliver rumfærgen sendt afsted, og du skal styre rumfærgen rundt i vægtløsheden, på vej hen mod de mål, du har sat dig. Når du kommer tet nok på, skal du desuden styre en rumescooter, og derefter er det tilbage til jorden igen. Her vælger du et nyt mål, og så starter du forfra igen.

Som du måske kan høre, er det ikke særlig spændende. Der er endda mulighed for at bygge en rumstation, men lige meget hjælper der, når forskellen er ens.

E.S.S. Mega er en af de mere avancerede CDTV-titler, og sammen med spilleren er der da også fine filmklip fra rumfartens barndom. Men det hænger ikke rigtig sammen, og er for kedeligt.

OVERALL: 68%

SHERLOCK HOLMES - CONSULTING DETECTIVE

Icom

Hvis der er en enkelt titel, der virkelig var imponerende i den bunke vi fik, var det Sherlock Holmes, der til fulde viser, hvad man rent faktisk kan lave på en

Yderligere vink kan findes i avisene, men det er kedeligt at pleje sig igennem hele avisene, der slet ikke handler om det, man skal bruge. Også selvom detektivarbejde ER sådan.

Men som det er nu er det spændende og atmosfærisk. Vær dog opmærksom på, at du skal være mere end almindelig god til engelsk.

OVERALL: 84%

LTV ENGLISH

Jeriko

Et alternativ til Asterix-undervisningen er LTV English fra Jeriko, der i hvert fald er engelskundervisning på en mere traditionel måde. Her føler man sig som elev, og CDTV'en er den store lærer, der har lidt sort skole over sig.

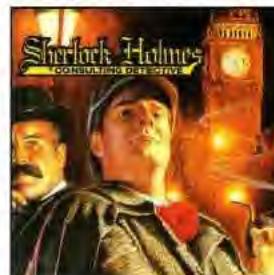
Man kan vælge emnet i tre forskellige niveauer. De nemmeste omhandler London, derefter kommer Los Angeles, og endelig er der "Society", hvis emner handler om narkomisbrug, miljøproblemer og andet godt.

Derefter skal man lytte til en stump samtale på ca. 5 minutter, hvor typisk to mennesker diskuterer emnet. For at checke at du har hørt ordentligt efter, skal der svares på syv spørgsmål. Har du svaret forkert på mindst et af dem, skal du høre hele teksten igen, og derefter kommer de forreste spørgsmål frem. Og der er på den velkendte måde: Når du har givet dit svar, gentager læreren det langsomt efter dig.

Endelig kommer et resume af teksten (bestående af spørgsmålene - for tredje gang (!) og de rigtige svar), så kommer din score frem sammen med en kommentar fra læreren, og endelig får du som belønning lov til at læse den tekst, du lige har hørt.

Det er en smule kedeligt, men det er temmelig effektivt. Lidt synes der er det, at talen stopper, når der skiftes billede, til trods for at CDTV'en burde være i stand til at gøre begge ting på samme tid. Men vil du gerne have effektive engelske lytteøvelser, er LTV en hyggelig disk.

OVERALL: 78%



farve, perfekt lydgenugt (naturligvis) og dygtige skuespilere.

Udfra informationerne skal du forsøge at finde spot. Det foregår som regel på den måde, at du slår en mistænkt, et vidne eller andre op i telefonbogen, og derefter enten tager ud og besøger ham eller sender The Bakerstreet Irregulars ud for at spørge ham.

Under alle omstændigheder kommer endnu et lille klip, og på den måde bliver du nærmest medskuespiller i en interaktiv film, og når filmen er så flot lavet, er det ikke så dårligt.

Det eneste man kunne ønske sig var, at man havde lidt mere direkte kontrol over handlingen.

Fakta:

CDTV-software, spørg din lokale forhandler.

Software venligst stillet til rådighed af BMP Data, tlf.: 4228 8700 og Commodore.

Ansvarende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Christian Martensen, DJ

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommersiel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlager har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlager påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Abonnements-service:

Telofontid: 11:00-16:15, lok. 25
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-års abonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsikret eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoder:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Annoncechef: Erik Lennings
Konsulenter: Mads Møller,
Anne Riber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: torsdag mellem 15-16

Produktion:

Dimensia III GraFX
PrePress
ColourPrint North

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Mediem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

Dansk Oplagskontrol
Gullups DRB index.

COM-BBS:

"Der Nye Computer"’s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger. "COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

fortsat fra side 47

grund ikke bliver fanget af NewMode under opstart og derfor ikke kan få ændret skærmdata, må man ty til et lille trick:

Åben programmet på egen skærm (om muligt i NTSC 4-farver Hi-res laced). Aktiver <venstre-Amiga> + <Ns for at springe tilbage til Workbench-skærmen. Flyt cursorpilen til menubjælken, hold venstre-musetast nede og træk WB-skærmen mod bunden. Program-skærmen vil nu vise sig bagved i WB-skærmenformatet - viol!

Kan man ikke åbne programmet i NTSC, har metoden dog den ulempe, at man ikke kan nå den nederste del af skærmen uden at vendte tilbage til originalmode og bruge standard-monitoren.

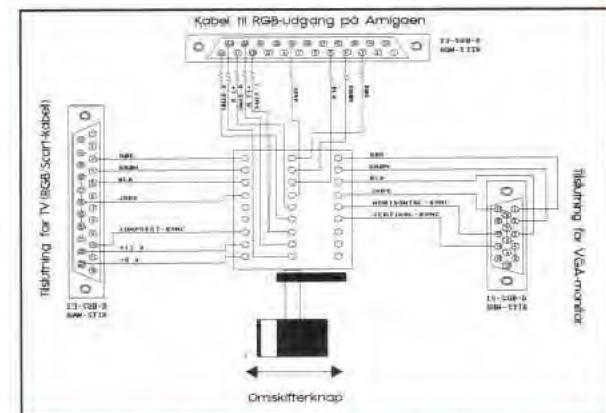
Et andet problem, som desværre ikke lader sig løse uden AGA-chip, er farverne. Kan programmet ikke nøjes med fire skærmsfarver, vil de sidste være usynlige på VGA-skærmen. Det er jo ikke så heldigt, hvis det er

menuvalg, grafer eller andre vigtige informationer, som i f.eks. Sys-Info, AIBB og div. CAD-programmer.

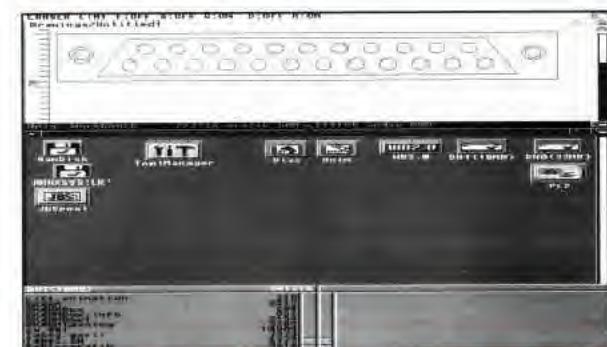
Det kan også være lidt irriterende, med programmer som bruger eksterne requestere - De falder tilbage i det gamle skærmsformat, hværgang man kalder en af disse, så man må gøre flittigt brug af <venstre-amiga/n> tasterne.

**Også for
A1200/4000 ejere!**

Omskifterboxen og NewMode-programmet kan selvfølgelig også bruges til Amigaer med de nye AGA-chips. Her kan man i stedet for s/h vælge en farve-monitor, da man jo under WB3.0 også har mulighed for at bruge de store paletter i "VGA"-skærmpollosningerne. Samtidig har man også adgang til de nye Dbl PAL/NTSC-formater - og behøver altså ikke ret tit at skulle slå tilbage til de gamle skærmpollosninger.



Diagrammet viser tilslutning af hhv. et TV med RGB/scart-indgang og en VGA-monitor (stikkene er vist fra loddesiden). Har man en standard Amiga-monitor, som f.eks. A 1084 eller Philips 8833, må man selv skille sit stik ad (eller se i instruktionsbogen), for at finde ud af hvilken ben der skal tilsluttes.



Lag på lag: Gode gamle AegisDraw+ fra 1985 understøtter selvfølgelig ikke de nye ECS-skærmpollosninger. Men ved at gå tilbage til WB-skærmen (multiscan: 640x480 flimmerfrit), og trække denne ned, kan man alligevel arbejde med programmet i den nye oplosning.

VistaPro 3.0

-er et 3D simulationsprogram, hvor du kan skabe og udforske landormråder på både jorden og mars.

Specielle effekter til **SNEAKERS**
3D landskabsgenerator
3D vegetation
Avancerede fractallandskaber
Forbedrede fractaltskyer
Understøttet Amiga Dos 3.00,
AGA 256, HAM8 og
SuperHiRes modus
Realistiske billeder i 24-bit farver

Kontakt din Commodore-forhandler eller Als Trading

Intropis:

Kr. 870,-
inkl. moms!!!

ALS TRADING
Tistrupvej 25
2650 Hvidovre
Telefon 31 49 22 51
Telefax 31 49 99 23

ABSALON DATA

Amiga 1200 m., 130 MB harddisk.	7130,00
2,5" x 3,5" Harddiskskål.	170,00
3,5" Disk NN (4.500trk.) pr. 100.	362,50
Citizen 1200 x 9 mil-Printer.	1365,00
3,5" Diskdriv A-500 intern.	610,00
3,5" Diskdriv A-2000 intern.	580,00
3,5" Diskdriv ext. m. bus/afb.	635,00
Competition Pro 5000 joystick.	145,00
Competition Pro Star joystick.	225,00
The Arcade Joystick.	230,00
Dandy joystick.	210,00
ACE Analog Joystick Interface.	195,00
Memorymaster I. A-2000 m. 2Mb.	1270,00
Memorymaster I. A-1200 m. 1MB.	1470,00
512 KB ramudvidelse A-500.	300,00
2 MB ramudvidelse A-500.	1080,00
1 MB ramudvidelse A-500 plus.	520,00
1 MB ramudvidelse A-600.	675,00
Multiplyskabel til 2 Amigaer, 1,8 m.	150,00
Multiplyskabel til 2 Amigaer, 5 m.	190,00
StarPad, registreret A-500/600/2000.	85,00
Farveband til Star LC 1020.	50,00
Strammonter til A-500.	525,00
Kickstart v.2.05 ROM-kreds.	199,00
Diverse IC-kredse.	ring
Label til 3,5" disk til printer.	0,50
Alta Power AT-Controller.	1360,00
Alta Power m. 42 MB Seagate.	2680,00
Alta Power m. 170 MB AT-HD.	3940,00
Oktagon 2000 m. 170 MB AT-HD.	9835,00
130 MB Seagate HdI. A1200.	2925,00
Bootsstart A5/6/2000 1ra.	140,00
Mus-Joystickskifte.	150,00
DANCOM 14400 Faxmodem ex.	4435,00
DANCOM CS2400 Bps ext.	1665,00

Ring om tilbud på harddisksystemer

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbuds inden du afdeler computeren.

Alle priser incl. MOMS
MOMS-registrerede forhandlere ugeses

ABSALON DATA
Vangedevej 216A
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lo.: lukket

Utilfreds med udsigten?

Lav dit eget landskab!

Lav dine egne grafik-landskaber, og fly rundt i dem bagellet! VistaPro 3.0 gør det hele muligt.

Al Claus-Arendt

Fraktalgeneratorer har længe været en del af Amiga's omfangsrige PD-bibliotek, men de smukke fractaler har også andre anvendelsesområder. I de såkaldte landskabsgeneratorer anvendes fractaler til at frembringe virkelighedsnære billeder, omend af en varierende kvalitet. Den bedst kendte af de commercielle pakker er VistaPro, der nu er kommet i en version 3.0 og med masser af løfter.

Velskrevens manual

VistaPro kommer i en nydelig og farverig kasse, der som så mange andre består af 80 procent indpakning. Udover brugervejledningen finder man diverse reklamer for amerikanske telekom-tjenester og en enkelt 'red naturen'-forening, der opfordrer folk til at sende masser af penge ind, så de kan reddet jorden ved at opkøbe land (hmm). Selve manuelen er et meget behageligt selskab, der med sin ringindbundne ryg kan ligge fladt på ens skrivebord, uden brug af improviserede vægte. Som brugervejledning betragtet er den forbilledlig, med

velskrevet tekst og tilpas antal illustrationer. Et stort plus for programmet, for det har ikke nogen hjælpefunktioner.

Hvis man ikke kender noget til fraktal geometri, giver brugervejledningen også et lynkursus i det. Hvis det ikke er nok, er der en liste i indekset over litteratur, der beskæftiger med emnet. Mange større og dyrere programmer burde skamme sig, de når ikke VistaPro's manual høje standard.

I pakken ligger også tre disketter der indeholder programmer og en masse landskaber. Hvis man ikke kan få nok i de medleverede landskaber, kan man bestille hos producenten - de reklamerer med at kunne levere landskaber fra det meste af U.S.A. og en del af Mars.

Placér huse, veje og træer

Selve programmet er holdt i en sober, overskuelig opstætning i grå farver. Landskabet ses fra oven med logiske farver for de forskellige typer, dvs. græsset er grønt, sne er hvidt og så videre. Ikonerneude i højre side styrer kamera-

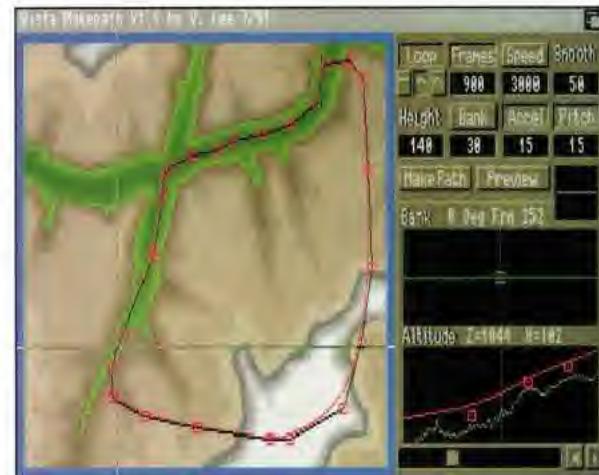
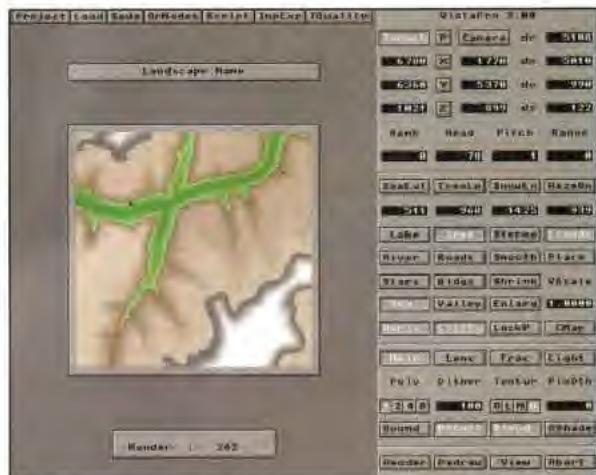
position, snegrænse, fraktale detaljer og en masse andre ting. Når man først har hentet et landskab ind, kan man sætte alle disse faktorer på plads, eller vælge en af de prædefinerede. I forhold til de ældre versioner af VistaPro er det et stort fremskridt, idet man slipper for at ændre 10 forskellige ting bare for at se, hvordan tingene ser ud. VistaPro 3.0 har også en preview-funktion, der viser en wireframe-model af ens billede. Man kan så flytte rundt på kameraet og få den rette placering og vinkel, en glimrende funktion.

Som noget nyt kan man også placere huse, veje og træer direkte inde i VistaPro, uden først at skulle manipulere et IFF-billede i et tegneprogram. Man kan dog stadig eksportere landskabet som IFF, tegne sine veje og bygninger, og så importere billedet tilbage i VistaPro til rendering. På samme måde kan et gråtonebillede danne grundlag for et landskab, uden tvivl en af de mere underholdende aspekter i VistaPro. Husene er dog ikke mere end en firkantet kasse, så man skal ikke gå for tør på det der ligner Lego-land.

VistaPro kan generere træer,

der dog ikke som i de foregående versioner er to-dimensionale. I 3.0 er træerne egte tre-dimensionale, med blade og bark. Og ikke nok med det, der er nu også kaktus, palmer og buske i en meget fin detaljegrad. Alene muligheden for at kunne konfigurere sine træer er overvældende. VistaPro 3.0 har intet mindre end et hav af muligheder på dette område. Desværre laver VistaPro ikke skygger på dem, men det hører nok også til i en mere avanceret afdeling end landskabsgeneratorer, desværre. Skyerne er blevet lidt pænere og lidt mere naturlige end i de foregående versioner, og de behøver ikke at komme fra en IFF eller DEM-fil (VistaPro's eget format), men kan i stedet genereres af programmet. De er ikke så naturlige som man kunne ønske sig, men der er justeringsmuligheder for detalje, størrelse etc.

Der er også kommet nye shading algoritmer, der kan lagge en fraktal tekstur på visse overflader i landskabet. Det giver et meget flot resultat, men koster naturligvis i render-tid. Hvis man ønsker det, kan VistaPro importere en



bitmap som baggrund eller forgrund. Desværre kan man ikke vælge en animation eller billedskrævs som bitmap, så det må gøres v.h.a. Art Department eller DeluxePaint. VistaPro kan også eksportere landskaber som Turbo Silver-objekter, til anvendelse i Imagine eller Turbo Silver, hvis man har behov for det. Objekterne som sådan påne nok, men tekstrurer og lignende må man selvfølgelig selv legge på. En af de mere eksotiske funktioner i VistaPro er muligheden for at importere USGS-filer, der er en slags landskabskort fra det geografiske institut i U.S.A.. Ifølge bruger vejledningen er disse filer public domain, men man skal nok ikke regne med at kunne finde dem herhjemme.

Bugs

VistaPro har dog lige et par irritationer, som man skal være opmærksom på. I grafikmenuen forbliver interlace-knappen aktiveret, hvis man bruger den bare en gang. Billedformatet ændrer sig, men ifølge VistaPro kører den stadig i interlace. Hvad værre er, hvis man skal bruge interlace igen, nægter programmet at skifte tilbage. Et andet problem er renderingen til HAM, der nogen gange er belaster af HAM-fringing, et gammelkendt problem, i det hele tager virker skærminnitaternerne en smule gammeldags, så hvis man har plads bør man rendere i 24 bitplaner for kvalitetens skyld. VistaPro havde også problemer med at erkende, at "Grass"-funktionen var slået fra. Ligesom med interlace-knappen; var den aktiveret en gang, var den konstant aktiveret. Jeg ved ikke om mine problemer med VistaPro er generelle, men der er dog ingen af dem der er værre end at man kan starte programmet op igen. HAM-fringingen kan

afhjælpes i et tegneprogram eller ved at køre i 24 bitplaner.

Resultater

Billedkvaliteten er meget fin, især med de flotte træer og de nye teknik-funktioner. Kun meget sjældent opträder polygonfejl, og dem bemærker man kun hvis det er en animation, der er tale om.

Alle disse avancerede funktioner er naturligvis noget, der kræver en vis maskinkraft. Renderiden på et normalt 368 gange 290 HAM billede svinger mellem 10 sekunder og 1 time, afhængig af detaljegradi. VistaPro kræver dog mindst 4 Mb RAM, og et acceleratorkort må anbefales på det kraftigste. Med et 50 MHz 68030/882 kort var den længste ventertid på et 768 gange 580 punkters billede fire timer, men det var også i en ekstrem situation. VistaPro understøtter standard IFF-formatet, også i AGA-oplosninger. På en A4000 eller A1200 dukker der specielle AGA-ikoner op på skærmen, og resultaterne er naturligvis meget flotte i HAM8. De bliver dog bedre endnu, hvis man får VistaPro til at generere billede i 24 bitplaner og derefter får Art Department til at konvertere til HAM8 eller 256 farver. Udover de sædvanlige IFF-formatter understøtter VistaPro også DCTV og FireCracker, hvis man har et sådant kort. Til animationer kan man kun bruge VANIM formatet, VPL's eget. Mærkværdigvis understøtter VistaPro ikke det sædvanlige ANIM-5 eller det nyere ANIM-8.

VANIM-animationer kan dog afvirkdes direkte fra harddisk med den medfølgende player. Uanset hvor meget RAM man har, kan animationen afvirkdes i en ganske på hastighed. En AddBuffers-kommando hjælper her betragteligt på afvirkningshastigheden.

Auxillært programmel

Til VistaPro kan man få en del ekstra-programmer, hvoraf især to bør fremhæves: TerraForm og MakePath. TerraForm er en editor til landskaberne, hvor man hæver eller sænker landskabet efter behov. Hvis man foretrækker at lave sin egen landskaber i f.eks. DeluxePaint, er dette program næppe nødvendigt. De fleste vil dog nok finde TerraForm mere intuitivt at bruge, fremfor et tegneprogram. MakePath er dog uundværlig, hvis man har tænkt sig at lave flyvture henover et landskab. MakePath genererer en sti efter nogle kontrolpunkter, som brugeren sætter på kortet. Denne sti kan så hentes ind i VistaPro, der definerer kameras bevægelse efter denne sti. MakePath har ligesom VistaPro preview-funktion, der er tidsbesparende og effektiv. Selvom VistaPro har nogle meget enkle funktioner til generering af kamera-stien, er det intet i forhold til de utrolige flyvture man kan frembringe med MakePath. Disse to støtteprogrammer er mere skræbbede i deres udførelse end VistaPro, bl.a. er brugerinterfacet gammeldags og manuelerne lidt primitive. De indeholder dog de nødvendige funktioner og er relativt billige, så det bør ikke holde nogen tilbage.

Man skal bare være sikker på at de er PAL-kompatible, da der var problemer under testen med en NTSC-udgave af Terraform. Maskinen skulle simpelthen køre NTSC, for at programmet ville start op.

Anvendelse

Selvom billedeerne i sig selv er kenne, kan man forestille sig at kunstnere, multimedia-folk og naturligvis grafikere vil kaste sig

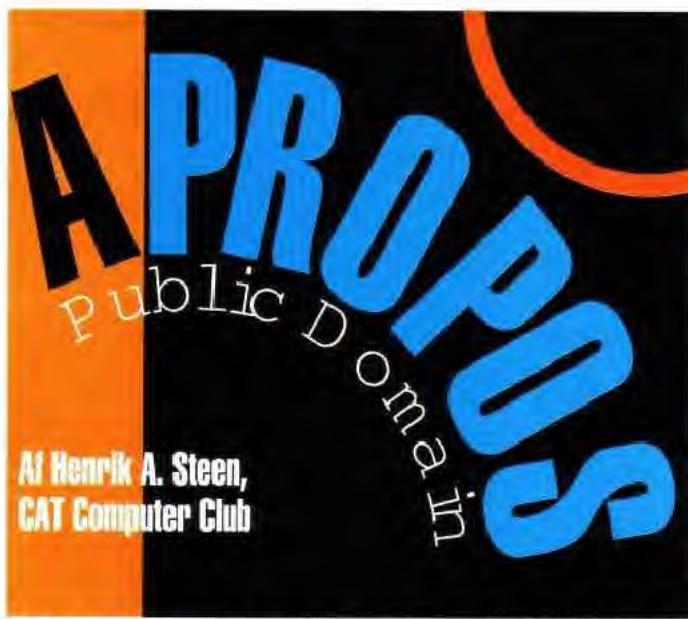
over VistaPro. Programmet tilbyder at lave et flot stykke arbejde uden det store besvær, og landskaberne kan sagtens bruges som baggrunde. Hvis man absolut vil, er der jo altid muligheden for at kustomisere landskabet, før eller efter rendering. Der medfølger nogle paletter, der kan imitere efterårt, vinter etc. Eksperter vil kunne udnytte ARexx-kommandoerne til at skabe specialeffekter såsom lyn, skiftende vejr og mange andre ting. Under alle omstændigheder er den relativt lave pris en god grund til at købe VistaPro, hvis man da har en interesse i at skabe landskabsbilleder.

Konklusion

VistaPro 3.0 er uden tvivl den bedste kommersielle landskabs-generator til Amiga'en i dag. VPL har altid kørt med gode opdateringspriser, men support'en er naturligvis lidt begrænset, men acceptabel når man tager programnets pris i betragtning. Købere af VistaPro bør også alvorligt overveje at anskaffe sig MakePath og TerraForm, der begge er nødvendige hvis man skal bruge VistaPro til andet end underholdning.

VistaPro 3.0

Kræver KickStart 2.04
eller højere
Minimum 4 mb RAM, 6 mb til AGA-mode.
Accelerator er ikke påkrævet,
men anbefales!
Yderligere information
ang. priser mm.:
Als Trading
Tistrupvej 25
2650 Hvidovre
Tlf: 31 49 22 51



Af Henrik A. Steen,
CAT Computer Club

CAT Computer Club svarer igen på sidste måneds debatindlæg fra Hard Joy PD, der mener at CAT sælger PD til overpris.

Mødsat, hvad man skulle tro, er der hverken guld eller grønne skove forbundet med at distribuere PD/ShareWare programmer. Som det fremgår af vores regnskaber, der kan rekvireres fra Erhvers & Selskabsstyrelsen, tjente vi i det seneste regnskabsår under 1 kr. pr. diskette vi distribuerede. I den samme periode blev der udberalt 183.000 i løn til deling mellem 3 personer med en 60 timers arbejdsuge - dvs., vi havde tjent mere ved at være på støtten.

Man har kunnet få PD/ShareWare i Danmark i de sidste 10 år, og jeg har selv købt meget fra bl.a. PC Klubben Norge, der tager 4-600 Kr. for en pakke med 10 programmer. Det var sådan, jeg opdagede, at der mellem alt braser var virkelig gode PD/ShareWare programmer.

Dessværre kunne man næsten aldrig få hjælp og mellem 100 disketter var der mange gange kun 1 eller 2, der virkelig var gode og kunne mile sig med de tilsvarende dyre programmer. I 1989 købte vi ca. 10.000 programmer og valgte de 100 bedste ud. Samtidig oprettede vi en hotline, der kunne hjælpe med alle problemer, man kunne få med programmerne - også når man sad fast et eller andet sted i et spil. Endelig sørgete vi for at virus-checke alle master-disketter på en separat computer - både med virus-scanning og ved at

overvåge ændringer i RAM eller på disks. Til slut satsede vi alt, hvad vi ejede på en annonce i Kupon-Nyhederne. Det var starten på Cat Computer Club.

Vi har siden annonceret meget for PD/ShareWare - bl.a. i Det Nye Computer. Det tog næsten 1 år før computerbladene og siden dagspressen begyndte at interessere sig for PD/ShareWare, og nu kommer der hver dag nye klubber, "biblioteker" m.m., som i mange tilfælde lukker lige så hurtigt, når de opdager, at det langt fra er nogen guldgrube.

Som noget nyt begyndte vi sidste år også at distribuere programmerne gennem butikker, kiosker m.m. Det giver os meget mindre administration end at sende dem ud enkeltvis og derfor kan vi stadig holde prisen nede på 49,-, selv om vi får under 1/3, når butikker og grossister har taget deres del af kagen. Ved samme lejlighed indførte vi en månedsprakasse i klubben, hvor man får 6 af de bedste nye spil/programmer til 98,- altså 16,33 pr. program.

En stor del af de programmer vi distribuerer er stadig PD/ShareWare. Der er mange, der misforstår disse begreber. Her er en kort beskrivelse af hvad det dækker iflg. Free Software Foundation (FSF/GNU), Association of ShareWare Professionals (ASP), samt Public Software Library (PSL).

Programmer der er frigivet som Public Domain giver ganske rig-

tigt ingen penge til producenten, der ved at kalde programmet Public Domain opgiver alle rettigheder til det. Til gengæld får han/hun en masse reklame for sig selv verden rundt, og mange højbetalte programmer er started med at reklamere for sig selv på den måde. Om Public Domain programmer gælder generelt, at de normalt ikke må sælges for over \$10 + VAT (moms).

ShareWare vil sige at programmet fri til må distribueres, når en række betingelser overholder. Hvis man fortsætter med at bruge det ud over en periode skal man betale programmet for det og får til gengæld ofte udvidelser, manualer, ekstra programmer o.l. Der findes også andre typer af programmer som f.eks. FreeWare, der er det samme som Public Domain, men hvor programmøren

beholder rettighederne og kan stille krav til, hvordan det må distribueres.

Det kan ofte være svært at finde rundt i, især når visse skrupellose pirater "maskerer" crackede programmer som ShareWare el. lign. og uploader dem til intetnende BBS'er. Det er ikke alene ødelæggende for rigtigt PD/ShareWare, der koster tid og penge at skulle finde og kontakte de firmaer, der oprindeligt har lavet programmerne.

Specielt ShareWare er en måde for små virksomheder og programmører til at få solgt deres programmer. På under en uge kan sådan et program blive spredt og oprekleret over hele jorden, uden at det koster producenten noget. Flere dyre programmer som f.eks. FoxPro er started på den måde. Det foregår via en lang kæde af private modem'er, BBS'er og firmaer som vores - og det ville ikke fungere, hvis ikke alle led i kæden fulger ud af deres besvær - enten i form af øget ret til download, abonnementsafgift eller en fast pris pr. program.

ShareWare producenternes fagforening ASP har for længst indset, at deres medlemmer får flere penge, jo flere mennesker der ser programmerne. Derfor må man gerne tage penge for ShareWare, når blot man overholder producentens krav og gør opmærksom på, at det er ShareWare, og at man skal betale for det, hvis man fortsætter med at

bruge det. Alle disse programmer kan man også få via modem. Også her er de normalt viruscheckede i større eller mindre grad. Men enhver, der har prøvet at finde f.eks. et godt spil ved hjælp af et 14.400 baud modem, opdager hurtigt, at telefonregningen bliver meget højere end Kr. 49,-. De fleste BBS'er forsøger nemlig at have der bredest mulige udvalg, og det kan tage adskillige timer at finde noget virkelig godt. Leder man derimod efter et specielt PD/ShareWare program, er et dansk BBS normalt både den billigste og hurtigste måde at få det på.

Det vi gør er til gavn både for privatpersoner og programmører. Når det drejer sig om standardprogrammer og spil udgør vi en af de billigste og sikreste måder at forsyne sin computer med andet end piratkopier.

Programmøerne opnår gratis reklame og distribution, hvilket gør, at flere mennesker ser deres programmer og bliver imponerede/betaler til dem.

Der findes, som Morten Blaabjerg nævner, adskillige firmaer der tilbyder PD/Shareware til 20-30 Kr. pr. diskette. Ved nærmere eftersyn kræver de til gengæld ekspeditionsgæbry på 30-50 kr., medlemskab til 100-400 kr. pr. år og fordeler desuden de store og gode spil/programmer på flere disketter - 20 kr. På den måde kan et enkelt spil/program koste op til 100 kr + medlemsgæbry + ekspeditionsgæbry. Vi synes det var mere realt at tage max. 49,- pr. program og ikke mere. (Undtagen ved efterkrav, som postvæsenten tager 32,- for).

Hvis Morten Blaabjerg eller andre har spørgsmål omkring denne artikel, er de velkomne til at ringe til os på 42 86 08 08.

Med venlig hilsen
Henrik A. Steen
Adm. dir.
Cat Computer Club ApS

Apropos er DIN side. Har du en mening du gerne vil udbyde har du chance her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressem:

Det Nye COMPUTER, Sc. Kongensgade 72, 1264 København K, og mærk kuverten "Apropos". Indlæg over 7000 regn accepteres ikke.

Vedlag teksten på en 3,5"-diskette hvis muligt.

InteractiVision præsenterer:

En Ny Generation. Version 2.0

- Understøtter AREXX.
- Indbygget on-line-help på skærmen.
- Bruger interface: 2.0 Look.
- Ny avanceret printerstyring.
- Let tilgængelige danske manualer
- Og meget, meget mere...



Pris pr. program kun kr.

695,-

Incl. moms

INTERACTIVISION
THE NAME OF PRECISION

Henvisning til nærmeste forhandler:
Tlf. 8680 2700

STEFFENSEN, FLEMMING
FEJØVÆNGET 34, TRUE
DK-8381 MUNDELSTRUP

AMIGA! AMIGA! AMIGA!

VERDEN S MEST SOLgte MULTIMEDIA COMPUTERe!

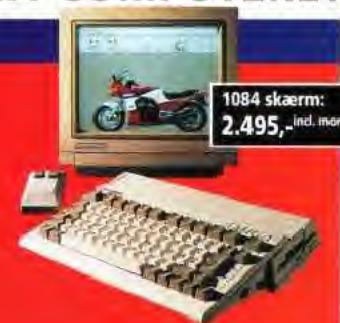
AMIGA 600 - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor.

1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m.

Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med 40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

Priser fra: **2.795,-** incl. moms / excl. skærm

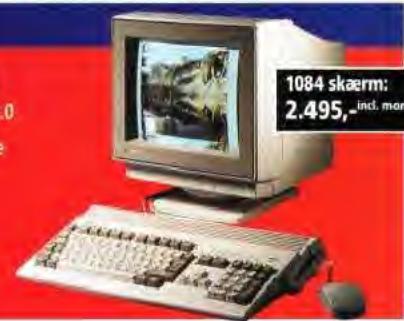


1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj grafisk oplosning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** incl. moms / excl. skærm



1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmuligheder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 4 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm



1960 multiscan
farveskærm:
3.295,- incl. moms

AMIGA! AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!